

REGLAS OFICIALES

COPA LATINOAMÉRICA SUR

TEMPORADA 2018

Índice

Introducción y propósito.....	2
1. Elegibilidad de los miembros de equipo.....	5
1.1 Edad del jugador.....	5
1.2 Requerimiento de residencia regional	5
1.3 Elegibilidad de trabajo.....	6
1.4 Exclusión de empleados de Riot	6
1.5 Aceptación de las Reglas	6
1.6 Promoción, Relegación y Descalificación	7
2. Pagos a los equipos y jugadores, premios	8
2.1 Tarifas de los equipos	8
2.2 Compensación del jugador.....	8
2.3 Eventos con premios	8
2.4 Participación en eventos ajenos a Copa Latinoamérica Sur.....	8
3. Reglas de propiedad y plantel de los equipos	9
3.1 Restricción de la propiedad de los equipos.....	9
3.2 Requisitos del plantel.....	10
3.3 Presentación del plantel	11
3.4 Entrenador	12
3.5 Sustituciones	12
3.6 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores	13
3.7 Patrocinios	13
4. Sustituciones discrecionales de jugadores	16
4.1 Reglas generales de sustitución de jugadores	16
4.2 Intercambios de jugadores	16
4.3 Contrataciones de jugadores independientes	17
4.4 Promoción de jugadores reservas	18
4.5 Términos de traspaso.....	18
5. Equipamiento de los jugadores	21
5.1 Equipamiento proporcionado por la Liga	21
5.2 Jugadores o equipos propietarios del equipamiento	21
5.3 Reemplazo del equipamiento.....	22
5.4 Vestimenta de los jugadores y entrenadores.....	22
5.5 Programas de computadora y uso	22
5.6 Cuentas del cliente	23
5.7 Controles de audio	23
5.8 Alteración del equipamiento	23
6. Lugar, disposición del área de competición y horarios	24
6.1 Acceso general al lugar	24
6.2 Área de combate.....	24
6.3 Área de calentamiento	24
6.4 Otras áreas de los miembros de equipo	24
7. Estructura de la Liga.....	25

7.1	Definición de términos	25
7.2	Fechas	25
7.3	Detalles de fases	25
8.	Proceso de los combates	29
8.1	Cambios en el calendario.....	29
8.2	Llegada al estudio	29
8.3	Papel de los árbitros	29
8.4	Versión competitiva y Servidor de Torneos.....	29
8.5	Configuración previa al combate	30
8.6	Configuración de juego.....	31
8.7	Fase de Selección/Bloqueo y selección de lado.....	31
9.	Pausas, fallos y procesos de partida	34
9.1	Definición de términos	34
9.2	Detener una partida.....	34
9.3	Victoria de partida otorgada	35
9.4	Proceso posterior a la partida	35
9.5	Proceso posterior al combate	35
10.	Cronorruptura.....	37
10.1	Definición de términos	37
10.2	Disponibilidad y uso de Cronorruptura	39
10.3	Bug menor	39
10.4	Bug crítico	39
10.5	Situación terminal	40
10.6	Reinicio antes de una PR	40
10.7	Reinicio después de una PR.....	40
10.8	Procedimiento de reinicio.....	40
10.9	Campeones y aspectos deshabilitados	41
10.10	Mal funcionamiento de hardware	41
10.11	Procedimiento de reporte	41
10.12	Discreción de la Liga	41
11.	Conducta del jugador	42
11.1	Conducta en la competición	42
11.2	Comportamiento no profesional.....	44
11.3	Asociación con apuestas	46
11.4	Sometido a penalización	46
11.5	Sanciones	46
11.6	Derecho de publicar.....	46
12.	Espíritu de las Reglas.....	48
12.1	Finalidad de las decisiones.....	48
12.2	Cambios en las Reglas	48
12.3	En interés de la Liga	48
12.4	Reglas Globales	48
12.5	Formularios de la Liga	48

Introducción y propósito

Estas Reglas Oficiales ("**Reglas**") de la Copa Latinoamérica Sur ("**Liga**") aplican a todos y cada uno de los equipos que se hayan clasificado para participar en la Copa Latinoamérica Sur 2018, así como también a su Gerente General, Mánager, Entrenador, Jugadores Titulares y Reservas (colectivamente "**Miembros del Equipo**") y demás empleados. Estas se aplican exclusivamente a la Copa Latinoamérica Sur 2018 y a ningún otro torneo, competición o partidas organizadas de *League of Legends* ("**LoL**").

La temporada 2018 de la Copa Latinoamérica Sur estará dividida en dos ("**Ciclos**") denominados Apertura y Clausura. Cada ciclo constará de tres fases: (a) una temporada regular, (b) las eliminatorias, que tendrán lugar al finalizar la temporada regular, y (c) el torneo de promoción/relegación.

Riot estableció estas Reglas para el juego competitivo de LoL con el objetivo de unificar y estandarizar las normas empleadas en la Liga. Si un jugador compite en la Copa Latinoamérica Sur (LAS), "**Riot**" significará Riot Games Services SpA, una compañía chilena y "**Latinoamérica Sur**" incluirá los siguientes países; Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay, Perú y Uruguay.

Estas Reglas están diseñadas únicamente para asegurar la integridad del sistema establecido por los representantes de la Liga para el juego profesional de LoL y ofrecer un balance competitivo entre los equipos que juegan en un nivel profesional. Un reglamento estandarizado beneficia a todas las partes involucradas dentro del juego profesional de LoL.

Estas Reglas no restringen la participación de los jugadores. Los términos de la relación entre jugadores y equipos es responsabilidad de dichos jugadores y equipos.

1. Elegibilidad de los miembros de equipo

Para ser elegible y competir en la Liga, cada jugador debe cumplir con las siguientes condiciones:

1.1 Edad del jugador

Ningún jugador será considerado elegible para participar en cualquier encuentro afiliado a la Liga antes de los 17 años, entendiéndose que vivió los 17 años completos. Sin embargo, esto no impedirá a los equipos firmar con jugadores independientes (agentes libres) que tengan 16 años, asumiendo que no participarán de ningún encuentro de la Liga hasta que cumplan 17.

Debido a que los equipos provenientes de los Circuitos Nacionales pueden participar con jugadores de 16 años, dichos equipos podrán competir dentro del torneo de promoción/relegación con jugadores de dicha edad.

1.2 Requerimiento de residencia regional

1.2.1 Definición de Residente. Un jugador es considerado "Residente" si dicho jugador ya es un residente legal permanente en la región sobre la base del estado legal de la región.

1.2.2 Certificación de residencia. Todos los jugadores deberán certificar su residencia para participar en la Copa Latinoamérica Sur y/o en el Campeonato Mundial mediante la presentación de un Formulario de Elegibilidad y Liberación, además de proporcionar una prueba de residencia como se define en la regla 1.2.3. Cada equipo es responsable de asegurar que cada jugador cumple con los requisitos de residencia de la regla 1.2. Se considerará una violación a las Reglas, tanto del equipo como del jugador, si un jugador (o su padre o tutor legal) proporciona información falsa, engañosa o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la residencia y región del jugador. La violación de la regla 1.2 por parte de un equipo o un jugador también será considerada una violación de la regla 10.2, y se aplicarán las medidas disciplinarias descritas en las reglas 10.5 y 10.6.

1.2.3 Prueba de residencia. Cualquier jugador que desee competir en la Liga debe comprobar residencia permanente legal para calificar como "Residente" de la región en la que compete. La evidencia documental aceptable incluye elementos tales como un pasaporte, cédula o documento de identidad. Este listado no es exclusivo.

1.2.4 Titulares. Para fines de la regla 1.2, como se establece en la regla 3.2, se define como un "Titular" a uno de los cinco jugadores que conforma la formación inicial del equipo en cualquier partida.

1.2.5 Reservas. Se les solicitará a todos los equipos que mantengan al menos a un jugador "Residente" como reserva durante su participación. En ningún momento se les permitirá a los equipos hacer una sustitución que viole alguna disposición de la regla 1.2.

1.2.6 Campeonato Mundial. La intención del Campeonato Mundial es reunir a los mejores equipos de cada región para competir, como representantes de su región, en una competición global. Para fomentar esta competición global y variada, alimentar los equipos regionales, emocionar a los aficionados locales y globales, aumentar la participación de todas las regiones y asegurar un campeonato justo y abierto, todos los equipos que compitan en el Campeonato Mundial deben cumplir con los requisitos de residencia local. Al menos un 60% (tres de cinco) de los jugadores titulares en un equipo deben ser "Residentes" de la región que representan en el Campeonato Mundial. Esta regla asegurará que se cumplan los objetivos del Campeonato Mundial, sin imponer cargas a los jugadores y los equipos, al tiempo que se promueve un juego justo y una competición robusta para todos los participantes en la competición global.

1.2.7 Copa Latinoamérica Sur. La Liga está diseñada para identificar a los equipos que representarán a Latinoamérica Sur en el evento del Campeonato Mundial. Para cumplir con esto, todos los equipos que compiten en la Liga y los combates afiliados a la Liga deben cumplir con los requisitos de los equipos que participan en el evento del Campeonato Mundial, incluyendo el requisito de que al menos un 60% (tres de cinco) de los titulares de cada equipo sean "Residentes" de la región de Latinoamérica Sur.

1.2.8 Estatus de residencia única. Un jugador sólo puede ser un "Residente" (según PMI; Política de Movimientos Interregionales) de una sola región en cualquier momento. Al inscribirse en una Formación Activa, un jugador será considerado como "No Residente" hasta que se declare asimismo como "Residente" (y cumpla con los estándares establecidos en esta regla).

Un jugador que tiene estatus de residente permanente legal en múltiples regiones (por ejemplo, ciudadanos de doble nacionalidad) no puede ser residente de dos regiones simultáneamente por esta regla. Una vez que un jugador declara su residencia en una región en la cual es elegible, para cambiar residencia a la otra región, debe haber participado en al menos el 50% de los partidos de la temporada regular de su equipo en esa región en el clico más reciente.

1.3 Elegibilidad de trabajo

Todos los miembros de equipo deben demostrar que, al momento de querer participar en cualquier combate afiliado a la Liga, (a) es un residente legal en Chile según las leyes de dicho país, y (b) es apto para trabajar legalmente en Chile según las leyes de dicho país.

1.4 Exclusión de empleados de Riot

El Gerente General, Mánager, Entrenador, Jugadores Titulares y Reservas, y demás colaboradores del equipo, no pueden ser empleados de Riot Games Inc. ("**RGI**"), miembros de la federación de Esports de LoL o sus respectivos afiliados. "**Afiliado**" se define a cualquier persona o entidad que posea o controle, que pertenezca a o esté bajo el control de, o que comparta la propiedad o el control con, un propietario. "**Control**" se refiere al poder, mediante cualquier medio, de tomar decisiones en las políticas o la gestión de una entidad, ya sea mediante la elección, nombramiento o aprobación, directa o indirecta, de los directores, directivos, gestores o administradores de dicha entidad, o por cualquier otro medio.

1.5 Aceptación de las Reglas

La Entidad Equipo acuerda en todo momento durante y hasta el término de la temporada 2018; (a) someterse a las Reglas de la Copa Latinoamérica Sur de LoL (incluyendo los Índices Locales y Globales de Sanciones de Esports) y el Código del Invocador de LoL y, garantizar que cada uno de los Miembros del Equipo y su Gerente General se sometan y den cumplimiento a las Reglas; (b) observar y cumplir con todas las instrucciones de la Liga relativas a la conducta de los Miembros de Equipo y su Gerente General y al acceso a, y uso de las instalaciones, el hardware, el software y el equipamiento del torneo; (c) observar y cumplir con todos los requisitos relacionado a la seguridad de todo el hardware y software usado para jugar el juego LoL; y (d) no tomar medidas, y garantizar que ningún Miembro de Equipo y su Gerente General tome medidas que sean inconsistentes con la ley aplicable, las Reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo.

La Entidad Equipo, reconoce que la escena de los Esports cambia rápidamente y las Reglas tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad de la competición. Por lo anterior, la Entidad Equipo acuerda que (a) la Liga podrá modificar las Reglas cada cierto tiempo, y (b) la Liga

no será responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación de las Reglas. Si la Entidad Equipo ha determinado, en base al asesoramiento de un abogado, que el cambio realizado en las Reglas con posterioridad a la Fecha Efectiva, tendrá un efecto adverso y perjudicial para la Entidad Equipo, ésta podrá dar término al Contrato de Participación de Equipo dentro de los quince (15) días desde la fecha de entrada en vigencia de la modificación, mediante: (i) notificación por escrito a la Liga, (ii) el retiro del Equipo de cualquier torneo futuro, y (iii) el reembolso de cualquier cantidad previamente pagada por la Liga a la Entidad Equipo en conformidad con el Contrato de Participación de Equipo.

1.6 Promoción, Relegación y Descalificación

La Entidad Equipo reconoce que; (a) los cupos para los equipos en la Liga son concedidos competitivamente y todos los equipos están sujetos a la aceptación de la Liga así como a la promoción, relegación y descalificación por parte de la Liga, según está especificado en estas Reglas; (b) el equipo y sus Miembros de Equipo y Gerentes Generales están sujetos a multas, suspensiones y/o descalificaciones impuestas por la Liga por violación de las Reglas (o, en relación al Gerente General al Contrato de Participación de Equipo), y (c) dichas multas, suspensiones, promociones, relegaciones y/o descalificaciones son razonables y necesarias para mantener la integridad del juego y la competencia. Salvo excepciones establecidas en el Contrato de Participación de Equipo, la Entidad Equipo acepta y hará que los Miembros del Equipo y su Gerente General acepten, no alegar cualquier determinación final hecha por la Liga con respecto a cualquier multa, suspensión, promoción, relegación y/o descalificación. La Liga actuara en buena fe al hacer dichas determinaciones en todo momento.

2. Pagos a los equipos y jugadores, premios

2.1 Tarifas de los equipos

Cada equipo que clasificó para competir en la temporada 2018 recibirá una compensación por parte de Riot ("**Tarifas de los Equipos**") por la participación según los acuerdos individuales entre Riot y la Entidad Equipo (cada uno, un "**Contrato de Participación de Equipo**").

2.2 Compensación del jugador

Cada equipo debe distribuir una "**Compensación Mínima para el Jugador**" requerida por ciclo durante la temporada 2018 entre sus jugadores titulares, entrenador u otros miembros, de acuerdo con los términos del Contrato de Participación de Equipo aplicable. Si el estado de titular de un jugador cambia durante el curso de un ciclo o un entrenador es reemplazado o se ausenta, dicho jugador o entrenador tendrá derecho a una participación proporcional de la Compensación Mínima para el Jugador o Entrenador por cada partida disputada (calculado por el índice del número de partidas de la temporada regular de la Liga en las que el jugador compitió como titular dividido por el número total de las partidas de la temporada regular jugadas por el equipo durante el ciclo). Nada en estas reglas tiene la intención de limitar de alguna forma la compensación que un equipo paga a sus jugadores (u otros miembros).

2.3 Eventos con premios

Al finalizar el ciclo de Copa Latinoamérica Sur; Apertura y Clausura, los equipos tendrán la oportunidad de ganar premios en efectivo según su nivel de rendimiento en dichos eventos. Las posiciones finales son consideradas luego del término de las eliminatorias.

Copa Latinoamérica Sur 2018		
Posición	Apertura	Clausura
1º Lugar	\$ 21.000.000 CLP (+IVA)	\$ 21.000.000 CLP (+IVA)
2º Lugar	\$ 10.500.000 CLP (+IVA)	\$ 10.500.000 CLP (+IVA)
3º Lugar	\$ 3.500.000 CLP (+IVA)	\$ 3.500.000 CLP (+IVA)
4º Lugar	\$ 2.450.000 CLP (+IVA)	\$ 2.450.000 CLP (+IVA)

2.4 Participación en eventos ajenos a Copa Latinoamérica Sur

Los equipos que tienen un contrato activo con la Liga, y los jugadores contratados por estos equipos tienen participación exclusiva con Copa Latinoamérica Sur. Los equipos y los jugadores contratados por estos equipos, una vez finalizado el contrato activo (siendo parte aún de Copa Latinoamérica Sur como profesionales por clasificación a un ciclo siguiente) podrán solicitar de forma escrita una autorización para competir dentro de eventos ajenos a Copa Latinoamérica Sur (Ejemplo; ligas, torneos, partidas de exhibición, etc.), estas solicitudes deben ser realizadas con un mínimo de 15 días de anticipación al inicio del evento en cuestión. La Liga analizará cada solicitud y se reserva el derecho de aprobar o denegar la participación en dichos eventos.

3. Reglas de propiedad y plantel de los equipos

3.1 Restricción de la propiedad de los equipos

Cuando un equipo clasifica desde los Circuitos Nacionales, la Liga reconocerá la propiedad del equipo que fue establecida por el equipo en dichos Circuitos Nacionales. Ningún Gerente General, Mánager o afiliado poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (por ejemplo, propiedad) o indirecto (por ejemplo, un arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de LoL en una liga profesional de Esports. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés mayoritario de dicho equipo para reforzar las restricciones de propiedad.

Como aclaración, un equipo profesional de Esports es una Entidad Equipo cuyo equipo participe en cualquiera de las siguientes ligas profesionales: NA LCS (Norteamérica), EU LCS (Europa), LCK (Corea del Sur), LPL (China), LMS (Taiwan, Hong Kong y Macao), GPL (Sudeste Asiático), CBLOL (Brasil), TCL (Turquía), LCL (CIS), CLS (Latinoamérica Sur), LLN (Latinoamérica Norte), LJJ (Japón) y OPL (Oceanía). "Interés" en o con un equipo profesional de Esports significa cualquiera de lo siguiente: (i) un interés financiero o relación financiera, directa o indirecta, con dicho equipo profesional de Esports, ya sea por la propiedad (legal o efectiva), control, relación contractual, contrato de crédito u otros (incluyendo, para evitar dudas, cualquier disposición de retroventa, derecho de primera venta, acuerdo de votación, gravamen, aplazamiento, reversión o garantía); o (ii) la posición como gerente, director, empleado, accionista, dueño, afiliado, representante, agente, consultor o asesor de dicho equipo profesional de Esports, o cualquier otro rol por el cual una persona participa, directa o indirectamente, en el financiamiento, la operación, marketing o administración de dicho equipo profesional de Esports o sus activos.

Sin perjuicio de lo anterior, no se considerará una violación al Contrato de Participación de Equipo que un Gerente General de Equipo comparta la propiedad de otra entidad o negocio (que no sea un equipo profesional de Esports) con otro Gerente General de Equipo (un "Emprendimiento Conjunto") que por lo demás constituiría un Interés sujeto a los dispuesto en el Contrato de Participación de Equipo; siempre que, sin embargo, dichos intereses comprendan: (i) la participación pasiva en la propiedad de menos de diez por ciento (10%) del capital accionario de dicho Emprendimiento Conjunto; (ii) que dicho Gerente General de Equipo no asuma ningún rol operativo (incluyendo el de gerente, director, empleado, representante, agente, consultor, asesor, etc.) con, o que de modo alguno tenga la habilidad de controlar o ejercer influencia sobre dicho Emprendimiento Conjunto; y (iii) que dicho Gerente General de Equipo haya notificado por escrito a la Liga de dicha propiedad en un Emprendimiento Conjunto con cinco (5) días hábiles previos a dicha inversión. La Liga podrá, a su exclusiva discreción, tomar decisiones e interpretaciones finales y vinculantes en relación a las restricciones dispuestas en el Contrato de Participación de Equipo y esta sección y otras relaciones que en caso contrario, según su opinión en buena fe, puedan tener un impacto adverso en la integridad competitiva de la Liga.

Un equipo de Copa Latinoamérica Sur puede ser propietario a la vez de sólo un (1) equipo dentro de los Circuitos Nacionales en la región. En caso de que un equipo de los Circuitos Nacionales a la vez sea propiedad de un equipo de Copa Latinoamérica Sur y clasifique para jugar un torneo de Promoción, el propietario tendrá un plazo de 10 días desde que se adjudicó su clasificación a la Liga para desvincularse completamente de la propiedad del equipo.

A efectos de este conjunto de reglas, se considera "profesional" a un equipo que gana el combate para clasificar a dicho nivel o división más altos. Si se descubre que un propietario o afiliado de un propietario tiene un interés financiero o beneficio o cualquier nivel de influencia en otro equipo, se le pedirá que se deshaga inmediatamente de dicho interés de uno de los dos equipos y puede quedar sujeto a castigo por parte de la Liga.

Ningún Propietario, Mánager o Miembro de Equipo, que haya participado en Copa Latinoamérica Sur puede comprar o intentar controlar/apropiarse de un equipo de Copa Latinoamérica Sur sin completar una temporada completa desde su última participación en Copa Latinoamérica Sur.

La Liga tiene el derecho a tomar la determinación final y vinculante con respecto a la propiedad del equipo, problemas relacionados con las varias restricciones de los equipos y otras relaciones que puedan tener un impacto adverso sobre la integridad competitiva de la Liga. El propietario del equipo acuerda a no refutar cualquier determinación final de la Liga en conexión con eso.

Cualquiera persona que realiza una petición para ser propietario de un equipo de Copa Latinoamérica Sur puede ser denegada su admisión si se descubre que no han actuado con la profesionalidad solicitada por la Liga. Alguien que busca la admisión en la Liga debe cumplir con los más altos estándares de carácter e integridad. Los candidatos que han violado este conjunto de Reglas o han intentado actuar en contra del espíritu de estas Reglas, se les negará la admisión a la Liga. El propietario del equipo está de acuerdo en que no va a impugnar cualquier determinación final de la Liga en relación con ello.

Los cambios en la propiedad y los patrocinadores con respecto a los derechos del nombre pueden ocurrir solo entre los ciclos: luego de las eliminatorias y los combates de promoción más recientes, pero al menos 15 días antes del comienzo del siguiente ciclo.

3.1.1 Venta de patrocinio y temas relacionados

Cualquier director de equipo solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el equipo con el que está afiliado. El dueño de equipo no proporcionará intereses de propiedad del equipo o de su persona, o cualquier otro elemento de marca a una persona o entidad tercera que esté en el negocio de venta o administración de los equipos de Esports de la Liga.

Ninguna persona o entidad conservará el derecho de nombre de más de un equipo de la Liga al mismo tiempo. Un patrocinador que mantiene derechos de nombre en un equipo no puede patrocinar a otros equipos de la Liga en cualquier capacidad. Ninguna persona o entidad que actúe como propietario, parcial o total, o como funcionario corporativo (por ejemplo; CEO) de una organización puede patrocinar a un equipo de otra organización a través de ellos mismos, una conexión directa, otra organización que ellos representan, o un representante.

3.1.2 Venta de patrocinio y disposición de tiempo

Cualquier persona o entidad que venda o administre los patrocinios para varios equipos de la Liga durante el curso de un ciclo de la Liga no podrá conservar un interés mayoritario en cualquier equipo de la Liga por un periodo de no menos de dos años luego del último día del ciclo de la Liga en el que representó a varios equipos.

3.2 Requisitos del plantel

Se le solicita a cada equipo mantener, en todo momento durante la Liga, un Gerente General, un Entrenador, cinco Jugadores Titulares en su formación inicial ("Titulares") y dos Jugadores Reservas Activos ("Reservas Activos"). Opcionalmente, el equipo puede incorporar un máximo de tres Jugadores Reserva Inactivos ("Reservas Inactivos"). Para evitar toda duda, los jugadores Titulares y Reservas están sujetos a los mismos requerimientos de elegibilidad. Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos nombrados al mismo tiempo, a excepción del Gerente General ocupando el puesto de Entrenador en caso de que el equipo no cuente con un Entrenador activo debido a una emergencia. Los cambios a la Formación Activa pueden ocurrir como se describen en la sección 4.

Los Titulares y Reservas Activos son considerados colectivamente como la "**Formación Activa**". Un equipo debe tener en todo momento durante su participación en la Liga un mínimo de 7 jugadores dentro de su Formación Activa.

Todos los jugadores de la Formación Activa deben haber llegado a un ranking de Diamante V o superior en SoloQ en algún momento dentro del último año antes de su participación en la Liga (a discreción de la Liga).

Se mostrará la Formación Activa en el sitio web oficial (las.lolesports.com). Se actualizará la Formación Activa en el sitio web después de presentar la documentación pertinente. Una vez confirmada una adquisición, se colocará en el sitio web. Se considerará a la Formación Activa en el sitio web como la más actualizada que pudo aplicarse dentro de un tiempo razonable. La elegibilidad del plantel queda aún a la discreción de la Liga.

Todos los jugadores deben tener un contrato escrito firmado con el equipo en el que juegan. Para evitar toda duda, acuerdos verbales por sobre un contrato escrito no cumplen con este requisito. Todos los acuerdos deben quedar por escrito e ir firmados por ambas partes. El contrato escrito debe representar completamente las obligaciones entre el jugador y la Entidad Equipo. Cualquier obligación que quede fuera del contrato y no haya sido presentada a la Liga no será reconocida por la Liga.

Un jugador registrado en la Liga sólo tiene permitido competir para la Entidad Equipo que tiene un contrato con él. No está permitido que un jugador contratado por una Entidad Equipo compita en más de un equipo simultáneamente y por lo tanto no puede ser incluido o listado en más de un equipo. Un jugador registrado en la Liga sólo puede estar contratado por un solo equipo a nivel global y si este jugador tiene un contrato con un equipo en otra región deberá inmediatamente declarar esa información antes de ser registrado a la Liga. Para verificar que estos jugadores están oficialmente bajo contrato, cada equipo debe presentar una Ficha Resumen del Contrato del Jugador ("**Ficha Resumen**") por cada jugador que deseen designar como contratado. Para evitar toda duda, esta Ficha Resumen no es por sí misma un Contrato del Jugador, sino más bien un resumen de los términos clave que existen dentro del Contrato del Jugador que la Entidad Equipo firmó con el jugador y que son necesarios para que la Liga verifique y confirme este acuerdo entre las partes. Podrá encontrar un listado de jugadores y entrenadores contratados en la [Base de Datos Global de Contratos Reconocidos](#) por la Liga.

Un jugador reserva contratado en un equipo de la Copa Latinoamérica Sur no puede recibir autorización de la Entidad Equipo por el que fue contratado para competir en los Circuitos Nacionales a menos que dicho jugador haya sido liberado. Un jugador reserva no contratado en un equipo de la Copa Latinoamérica Sur puede competir libremente en los Circuitos Nacionales sin necesidad de solicitar un permiso.

3.3 Presentación del plantel

En un momento designado por los oficiales de la Liga antes del comienzo de cada ciclo, cada equipo debe presentar su plantel a Riot, incluyendo los siete miembros mínimos de la Formación Activa. Los equipos deben presentar un "**Formulario de Elegibilidad y Liberación**" más una "**Ficha Resumen del Contrato con Jugador**" y otros documentos necesarios para establecer la elegibilidad para cada jugador en ese momento. En el caso de que un Gerente General requiera modificar la Formación Activa, este deberá presentar a Riot una solicitud en conformidad con la sección 4. En el caso de que un equipo elija modificar la formación inicial, el Gerente General (o Entrenador) deberá realizar una solicitud para ser revisada por los oficiales de la Liga en conformidad con la sección 4. La solicitud debe presentarse con anticipación al enfrentamiento donde se quiere hacer efectivo el cambio, lo más temprano posible en fecha y tiempo. Un equipo no tendrá permitido comenzar con un miembro para la primera semana del inicio de la temporada que no haya sido declarado en la fecha de presentación del plantel.

Si una solicitud se presenta demasiado tarde como para que Riot haga los arreglos logísticos razonables para ingresar un nuevo jugador, la Liga podrá, a discreción, declarar responsable al equipo, sin importar cualquier otra regla que exprese lo contrario. Riot se reserva el derecho a aprobar o negar cualquier solicitud, basada en la elegibilidad de los jugadores involucrados y en el cumplimiento de las normas de dicha solicitud.

La presentación debe también incluir toda la información personal solicitada por los oficiales de la Liga sobre el equipo y los miembros de equipo. Esto incluye los nombres de los miembros de equipo en el juego (junto con el deletreo y el uso de mayúsculas que se desee), como también el deletreo formal del nombre de equipo y otra información relevante para la Liga en la "**Ficha de Organización Profesional**".

3.4 Entrenador

Cada equipo deberá contar con un Entrenador designado el que será considerado el Entrenador oficial del equipo. El Entrenador figurará en la lista del sitio web (las.lolesports.com). El Entrenador no puede ser un Gerente General, Mánager, Jugador Titular o Reserva, o un jugador activo en un equipo profesional de Copa Latinoamérica Sur, sin el permiso por escrito de la Liga. El Entrenador deberá asistir a cada encuentro en el que su equipo participe.

El Entrenador sólo puede representar a una organización. El Entrenador no puede ser un empleado de una organización diferente del equipo de Copa Latinoamérica Sur al que representa en cualquier capacidad. La elegibilidad del Entrenador será a discreción de la Liga.

Si un entrenador es relevado de su posición, lo que significa que ya no está bajo contrato con la organización, entonces esa persona no puede actuar como Entrenador para el mismo equipo durante 3 semanas de juego. Si el entrenador todavía está bajo contrato, entonces él puede ser reintegrado como Entrenador a voluntad de la organización, siempre y cuando los oficiales de la Liga sean informados. Un Entrenador interino puede ser designado por el equipo hasta que un Entrenador de tiempo completo sea encontrado en el caso en que un Entrenador ya no esté bajo contrato. Un Entrenador interino sólo puede actuar como entrenador durante 3 combates durante la temporada regular o 1 combate en las eliminatorias. Si el Entrenador oficial no puede estar presente en un juego, el Gerente General debe asignar un Entrenador interino para reemplazarlo. El Entrenador interino puede ser el Gerente General de la organización. Si un Entrenador no está presente en el lugar, entonces el equipo está sujeto a penalización.

3.5 Sustituciones

La solicitud de modificar la formación titular (pasar jugadores reservas registrados a titulares) para el primer juego en una semana de temporada regular debe ser enviado a más tardar a las 21:00 CLT del día anterior al comienzo del encuentro.

Un equipo puede sustituir a un jugador en un encuentro. El equipo debe notificar a un oficial de la Liga y tener el sustituto aprobado inmediatamente antes del primer juego, no después de 5 minutos de la explosión del Nexó. Por ejemplo, si un equipo desea sustituir a un jugador para el juego 2, entonces el Entrenador debe notificar a un oficial de la Liga no después de 5 minutos siguientes de finalizado el primer juego. Un equipo tendrá permitido tener una lista de 6 jugadores elegibles para las eliminatorias, exceptuando cualquier circunstancia atenuante. Estos 6 jugadores serán bloqueados al principio de las eliminatorias.

En caso de emergencia, se le dará una hora al equipo para que encuentre un sustituto inmediato para la partida. Deberá entregar la documentación que acredite a este sustituto y sólo será válido por ese día. El equipo será sancionado si no encuentra un reemplazo y se declarará no presentación. Los oficiales de la Liga decidirán los factores que constituirán la emergencia.

3.6 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores

Se permitirá a los equipos una etiqueta de 2 a 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador del jugador en el servidor de torneo. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9. Las etiquetas de los equipos deben ser únicas globalmente, por lo que un equipo no puede compartir su etiqueta con otro equipo profesional de cualquier región.

El nombre de invocador solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras. No deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales adicionales en los nombres de equipo, los nombres de invocador o las etiquetas. Los nombres de invocador no pueden contener: vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de LoL u otros nombres similares de personajes, o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión. Estas etiquetas deben ser sólo letras mayúsculas o números del 0 al 9. Los nombres de invocador deben ser únicos globalmente, por lo que un jugador no puede compartir su nombre de invocador con otro jugador profesional de cualquier región.

Todas las etiquetas de equipo, nombres de equipo, y nombres de invocador deben ser aprobados por Riot por adelantado para ser usados. No se permiten los cambios de nombres con excepción de ciertas circunstancias atenuantes y deben ser aprobados por Riot antes de ser usados en una partida de la Liga. Cualquier cambio cosmético de los logotipos, los nombres de los equipos, etc., debe hacerse con quince (15) días de anticipación a la primera partida regional de la Liga. Riot cuenta con la habilidad de negar el nombre si no cumple con las normas establecidas. Si el nombre no cumple con las normas establecidas, Riot notificará al equipo y se le requerirá cambiarlo.

3.7 Patrocinios

Un equipo de Liga tiene la capacidad de adquirir patrocinadores a través de su participación en la Liga. La adquisición de patrocinios no está restringida a excepción de la lista de patrocinios restringidos en estas Reglas y en el Contrato de Participación de Equipo. Los oficiales de Liga tienen la capacidad de actualizar la lista de categorías en cualquier momento. La siguiente es una lista no exclusiva de patrocinadores no permitidos;

3.7.1 Sitios de Apuestas: Definido como cualquier sitio web que ayuda o incita a las apuestas de fondos en un evento de deporte tradicional o deporte electrónico y/o permite apuestas de fondos en juegos de casino incluyendo el póker.

3.7.2 Medicamentos restringidos.

3.7.3 Sitios de venta de cuentas compartidas/aspectos.

3.7.4 Proveedores de armas de fuego, pistolas, municiones.

3.7.5 Sitios que muestran o están relacionados a la pornografía o sus productos.

3.7.6 Productos o servicios de competidores directos.

3.7.7 Productos de tabaco.

4. Sustituciones discrecionales de jugadores

Los equipos de la Liga están autorizados a usar tres métodos para hacer sustituciones discrecionales de jugadores: (1) intercambiar jugadores con otros equipos de la Liga o interregionales; (2) contratar (o liberar) a jugadores independientes; y (3) promocionar jugadores reservas del equipo al equipo de titulares (y viceversa). Todas las sustituciones se realizarán sujetas a los requisitos que figuran en la sección 2.2.

4.1 Reglas generales de sustitución de jugadores

4.1.1 Sin efecto sobre las obligaciones contractuales. Cada equipo será responsable de realizar cualquiera y todos los pagos a sus jugadores, requeridos dentro del Contrato con Jugador. Ninguna sustitución discrecional de un jugador eximirá a un equipo de la Liga de su obligación contractual de pagar a cada jugador la Compensación Mínima para el Jugador, como se define en la sección 2.2.

4.1.2 Sin violaciones de contrato. No será efectiva ninguna sustitución discrecional de un jugador que viole cualquier disposición del Contrato con Jugador, y el Gerente General del equipo que intente intercambiar o liberar a un jugador o entrenador será responsable de asegurar de que se busquen y procuren todas las aprobaciones apropiadas antes de que la sustitución pueda considerarse efectiva.

4.1.3 Requisitos del plantel completo. Ninguna sustitución discrecional de un jugador eximirá a un equipo de la Liga de los requisitos de mantener la Formación Activa de cinco jugadores titulares y dos jugadores de reserva en todo momento durante la temporada de Liga. Si en algún momento un equipo falla en mantener a siete jugadores en su Formación Activa, estará sujeto a penalizaciones, a menos que reciba un permiso escrito de la Liga a discreción de la misma.

4.1.4 Alcance de la política. Esta sección tiene como única intención regir las sustituciones discrecionales de los jugadores realizadas por el Gerente General y no aborda sustituciones de jugadores obligatorias que la Liga solicita como resultado de la muerte o incapacidad de un jugador de la Liga o de una suspensión o bloqueo de un jugador por parte de la Liga como resultado de una violación de estas reglas.

4.1.5 Liberación de jugador. Cuando un equipo libera a un jugador de su equipo registrado en la Liga, el equipo debe también terminar el Contrato con Jugador existente con dicho jugador.

4.1.6 Restricción de adquisición de jugadores. Cualquier jugador que abandone o sea dado de baja de la Formación Activa de un equipo de la Liga (por cualquier razón) no podrá volver a formar parte de la Formación Activa como resultado de un intercambio posterior, firma de un jugador independiente u otro tipo de transacción hasta que transcurra un mínimo de (15) días luego de la fecha efectiva de la transacción que resultó en su baja más reciente de la Formación Activa.

4.1.7 Presentación de plantel. Antes del inicio de cada ciclo competitivo (Apertura y Clausura), todos los equipos deberán presentar a la Liga sus Formaciones Activas oficiales que estarán participando en Copa Latinoamérica Sur junto a toda la documentación requerida por la Liga, incluyendo la "**Ficha de Organización Profesional**" en las siguientes fechas predeterminadas:

	Fecha Presentación (21:00 CLT)
CLS (Apertura 2018)	Miércoles 27 de Diciembre de 2017
CLS (Clausura 2018)	Miércoles 21 de Mayo de 2018

No existe limitación en la cantidad de cambios a la Formación Activa que el equipo puede realizar hasta las fechas de presentación de plantel. Los periodos de la ventana de cambios están listados en la sección 4.1.12.

4.1.8 Cambios luego de la presentación de plantel. Si un equipo posterior a la presentación de su plantel oficial a la Liga desea (i) agregar un jugador a su Formación Activa (ya sea a Titular, Reserva Activo o Inactivo) a través de la ventana de traspasos intercambiando jugadores o firmando jugadores independientes, o (ii) promocionando a un jugador de Reserva Activo o Inactivo a Titular, dicha promoción deberá ser declarada a la Liga por correo con toda la documentación correspondiente a más tardar los días lunes a las 21:00 CLT de la semana competitiva en la cual desea hacerse efectivo el cambio.

4.1.9 Aprobación de la Liga. La Liga se reserva el derecho de aprobar o denegar cualquier solicitud para agregar o remover jugadores de la Formación Activa basada en la elegibilidad de los jugadores envueltos en dicha solicitud para cumplir con las Reglas.

4.1.10 Fecha efectiva. Una vez aprobada una solicitud, para firmar un jugador independiente, terminar un contrato o intercambio, será considerada dicha fecha como efectiva a menos que explícitamente la solicitud indique una fecha posterior efectiva, sujeto a las restricciones de las secciones 4.1.12 y 4.1.13.

4.1.11 Notificación competitiva. La Liga se reserva el derecho de notificar a los participantes de cualquier encuentro los detalles de cualquier cambio en las Formaciones Activas aprobadas que podrían afectar dichos encuentros. Se notificará a los equipos con 48 Hrs de anticipación al comienzo de dichos encuentros a discreción de la Liga.

4.1.12 Ventana de tiempo para cambios. Los cambios y promociones de jugadores sólo podrán ser realizadas dentro de la ventana oficial de tiempo asignada.

	Fecha Inicio Ventana (21:00 CLT)	Fecha Límite Ventana (21:00 CLT)
CLS (Apertura 2018)	Lunes 20 de Noviembre de 2017	Lunes 5 de Marzo de 2018
CLS (Clausura 2018)	Lunes 30 de Abril de 2018	Lunes 6 de Agosto de 2018

4.1.13 Cantidad. Los equipos podrán realizar cambios sin limitación a su Formación Activa hasta las fechas de Presentación de Plantel para cada ciclo competitivo (sección 4.1.7). Luego de dicha fecha y hasta el término de la ventana de tiempo (sección 4.1.12) los equipos sólo podrán realizar números limitados de cambio de jugadores. La Entidad Equipo tendrá la posibilidad de intercambiar hasta un máximo de 2 jugadores sin penalización luego de la Presentación del Plantel, luego de estos cambios, si la Entidad Equipo requiere hacer un tercer intercambio, esta tendrá una multa de \$1.750.000 CLP, siendo el cuarto y último

intercambio posible bajo una multa de \$3.500.000 CLP (siempre de acuerdo a las fechas indicadas en la sección 4.1.12).

La Entidad Equipo deberá presentar la documentación completa para realizar los cambios hacia la Liga a más tardar los días lunes a las 21:00 CLT de la semana competitiva en la que se quiere hacer efectivo el intercambio de jugador. Cualquier presentación incompleta o fuera de plazo no será válida.

4.2 Intercambios de jugadores

Un equipo de la Liga podrá intercambiar jugadores con otros equipos de la siguiente manera:

4.2.1 Intercambios asimétricos

4.2.1.1 No es necesario que los intercambios sean intercambios simétricos estructurados (por ejemplo, 1 por 1, 2 por 2).

4.2.1.2 Los jugadores pueden intercambiarse mediante cualquier método o proporción (por ejemplo, 2 por 1, 3 por 2).

4.2.1.3 En un intercambio se puede cambiar a uno o más titulares por uno o más jugadores de reserva sin límite alguno.

4.2.1.4 Las transacciones de intercambio no están limitadas a dos equipos por transacción. Un intercambio puede incluir jugadores de dos o más equipos de la Liga sin límite alguno. Un ejemplo de un intercambio entre tres equipos (un "Intercambio triangular"):

4.2.1.4.1 El equipo A intercambia al jugador X al equipo B.

4.2.1.4.2 El equipo B intercambia al jugador Y al equipo C.

4.2.1.4.3 El equipo C intercambia al jugador Z al equipo A.

4.2.2 Intercambios por dinero. Se puede intercambiar a los jugadores de un equipo a otro a cambio de dinero en efectivo u otra consideración, siempre y cuando dicha transacción no viole alguna regla. Las transacciones híbridas, donde se intercambia a un jugador a cambio de una combinación de uno o más jugadores más dinero en efectivo y/u otra consideración, también están permitidas.

4.2.3 Intercambios interregionales

4.2.3.1 Los jugadores provenientes de Latinoamérica Sur pueden intercambiarse por jugadores de cualquier región y viceversa, sujeto a los requisitos de elegibilidad descritos en la sección 1.2.

4.2.4 Jugadores no protegidos. Como parte de la Ficha Resumen, los equipos requieren declarar cualquier jugador parcialmente protegido.

4.2.4.1 Los equipos y jugadores, sin embargo, pueden negociar sus propios acuerdos de "no intercambiar" o "no asignar", y si resultan efectivos y son ejecutados, dichos jugadores no serán elegibles para ser intercambiados.

4.2.4.2 No hay "Jugadores de franquicia" reconocidos por la Liga (por ejemplo, los jugadores que no son elegibles para ser jugadores independientes y que solo pueden cambiar la afiliación de su equipo al ser intercambiados o al retirarse).

4.2.5 Elegibilidad de intercambio. Los equipos pueden intercambiar jugadores de sus Planteles Activos. Los intercambios también pueden ocurrir a todos los niveles (Ejemplo; entre CLS y Circuitos Nacionales).

4.2.6 Aprobación de la Liga. Las solicitudes de intercambio deben presentarse por un equipo a la Liga por adelantado, por escrito, y aprobado por la Liga, por escrito, antes de que sean efectivas. El proceso de la aprobación de la solicitud de intercambio consiste en que la Liga confirme que los intercambios se presentan dentro de la ventana de intercambio aprobada especificada en la regla 4.2.2 y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras.

4.2.6.1 Las solicitudes de intercambio deben realizarse mediante el uso del **"Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio de Jugador"**, y debe incluir la siguiente información:

4.2.6.1.1 Los nombres de los equipos involucrados.

4.2.6.1.2 Los nombres de los Gerentes Generales involucrados.

4.2.6.1.3 Los nombres y las posiciones de todos los jugadores involucrados.

4.2.6.1.4 El estado de todos los jugadores titulares y reservas involucrados.

4.2.6.1.5 La descripción de los intercambios.

4.2.6.1.6 El monto de cualquier compensación que pague un equipo a otro como parte de cualquier intercambio.

4.2.6.1.7 La(s) fecha(s) efectiva(s) de los intercambios solicitados.

4.2.6.2 El Gerente General de cada equipo involucrado en un intercambio o en una serie de intercambios debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio de Jugador. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar.

4.2.6.2.1 Si un equipo intenta intercambiar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre los intercambios, dicho jugador también debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio de Jugador.

4.2.7 Fecha efectiva. Luego de la aprobación de la Liga, los intercambios serán considerados efectivos de inmediato, a menos que el Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio de Jugador manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier intercambio en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite de intercambio de ese ciclo.

4.3 Contrataciones de jugadores independientes

Las disposiciones sobre los jugadores independientes presentes en estas reglas están diseñadas para promover la continuidad del equipo, prevenir cambios de último momento del plantel que dañen la identidad y cohesión del equipo, proteger la integridad del torneo de la Liga y reforzar la diversión de los aficionados del torneo de la Liga. A tal fin, la Liga estableció periodos limitados de tiempo o ventanas durante los que pueden contratarse jugadores independientes. Un equipo de la Liga podrá contratar jugadores independientes de la siguiente manera:

4.3.1 Definiciones

4.3.1.1 Jugadores independientes. Un jugador independiente es un jugador elegible para participar en la Liga que: (a) no firmó un Contrato con Jugador escrito y válido con un equipo de la Liga o (b) fue liberado de un equipo de la Liga o su contrato expiró y no fue renovado. Estar en medio de meras "negociaciones" con un equipo no cambia el estado del jugador independiente. Los jugadores independientes son libres de firmar con cualquier equipo de la Liga, siempre y cuando cumplan con todos los requisitos de elegibilidad de la Liga.

4.3.2 Requisitos del plantel completo. Ninguna contratación de un jugador independiente eximirá a un equipo de la Liga de los requisitos de mantener su Formación Activa de cinco titulares y dos jugadores reserva durante la temporada regular.

4.3.3 Aprobación de la Liga. Un equipo debe presentar las solicitudes de contrataciones de jugadores independientes por adelantado, por escrito, y aprobado por la Liga, por escrito, antes de que sean efectivas. El proceso de la aprobación de la solicitud de la contratación de jugadores independientes consiste en que la Liga confirme que las contrataciones se presentan dentro de la ventana aprobada especificada en la regla 4.1.12 y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras. La aprobación de la Liga incluirá una verificación de conducta que puede incluir la conducta dentro y fuera del juego. La aprobación de la Liga aplica a los entrenadores como también a los jugadores. Se les restringe a los equipos anunciar adquisiciones hasta que el proceso de la aprobación de la Liga esté completo. Esto incluye las adquisiciones de jugadores o entrenadores que vuelven a ser contratados por la misma organización.

4.3.3.1 Las contrataciones de jugadores independientes deben realizarse mediante el uso del “**Formulario de Solicitud de Aprobación de Fichaje de Jugador Independiente**”, y debe incluir la siguiente información:

4.3.3.1.1 Los nombres de los equipos involucrados.

4.3.3.1.2 Los nombres de los Gerentes Generales involucrados.

4.3.3.1.3 Los nombres y las posiciones de todos los jugadores involucrados.

4.3.3.1.4 El estado de todos los jugadores titulares y reservas involucrados.

4.3.3.1.5 La(s) fecha(s) efectiva(s) de las contrataciones solicitadas.

4.3.3.2 El Gerente General de un equipo involucrado en una contratación de un jugador independiente debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Fichaje de Jugador Independiente. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar. El jugador en cuestión debe también firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Fichaje de Jugador Independiente.

4.3.4 Fecha efectiva. Los oficiales de la Liga se reservan el derecho a aprobar o negar cualquier solicitud, basada en la elegibilidad de los jugadores involucrados y en el cumplimiento de las reglas de la solicitud. Luego de la aprobación de la Liga, las contrataciones de jugadores independientes serán consideradas efectivas de inmediato como incorporaciones a la Formación Activa, a menos que el Formulario de Solicitud de Aprobación de Fichaje Jugadores Independientes manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier contratación de un jugador independiente en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite para contratar a un jugador independiente de ese ciclo.

4.4 Promoción de jugadores reservas

Un Entrenador puede promover a un jugador reserva para que reemplace a un titular de la Formación Activa del equipo, o, por el contrario, relegar a un titular al estado de jugador reserva, como se demuestra a continuación:

4.4.1 Simetría. Cuando un equipo promueve a un jugador reserva a la formación titular del equipo, debe realizarse en simultáneo con un intercambio, una relegación o una liberación de un jugador titular, como para que nunca más de cinco jugadores sean parte de la formación titular.

4.4.1.1 Estado de los jugadores titulares anteriores. Los Gerentes Generales pueden ofrecer un puesto en el equipo de reserva a los jugadores que son relegados

de la formación titular del equipo. Si el Gerente General se decide por no hacer este ofrecimiento (es decir, el Gerente General prescinde del jugador), o el jugador rechaza la oferta, el Gerente General puede rellenar el puesto de reserva con un jugador independiente, sujeto a cualquier restricción descrita anteriormente.

4.4.2 Aprobación de la Liga. Las solicitudes de promoción/relegación de un jugador deben presentarse por un equipo a la Liga por adelantado, por escrito, y aprobado por la Liga, por escrito, antes de que sean efectivas. El proceso de la aprobación de la solicitud de promoción/relegación de un jugador consiste en que la Liga confirme que la promoción/relegación de un jugador se presenta en un momento apropiado y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras.

4.4.2.1 Las solicitudes de promoción/relegación deben realizarse mediante el uso del **"Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción o Relegación de Jugador"**, y debe incluir la siguiente información:

4.4.2.1.1 El nombre del equipo involucrado.

4.4.2.1.2 El nombre del Gerente General involucrado.

4.4.2.1.3 Los nombres y las posiciones de todos los jugadores involucrados.

4.4.2.1.4 El estado de todos los jugadores titulares y de reservas involucrados.

4.4.2.1.5 La(s) fecha(s) efectiva(s) de las promociones/relegaciones solicitadas.

4.4.2.2 El Gerente General de un equipo involucrado en una promoción o relegación de un jugador independiente debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción o Relegación de Jugador. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar.

4.4.2.2.1 Si un equipo intenta promover o relegar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre las promociones o relegaciones, dicho jugador también debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción o Relegación de Jugador.

4.4.2.2.2 Si un equipo intenta promover o relegar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre las promociones o relegaciones, el Gerente General del equipo que promociona o relega al jugador deberá certificar que el Contrato con Jugador pertinente autorice al equipo a realizar la promoción o relegación pertinente sin la aprobación previa del jugador.

4.4.3 Fecha efectiva. Luego de la aprobación de la Liga, las promociones/relegaciones serán consideradas efectivas de inmediato, a menos que el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción o Relegación de Jugador manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier promoción/relegación en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite de promoción/relegación de un jugador en ese ciclo.

4.5 Términos de traspaso

La Entidad Equipo acuerda y se obliga a que cada Contrato con Jugador y cada Contrato con Entrenador: (a) no incluya ninguna cláusula de no competencia, derecho de primera compra u otras disposiciones similares que restrinjan a un Miembro de Equipo de unirse a otro equipo, organización o sociedad de Esports una vez expirado o terminado dicho Contrato con Jugador o el Contrato con Entrenador; (b) incluya una opción para poner término al Contrato con Jugador o el Contrato con Entrenador, por cualquier parte, en caso que la otra parte cometa una violación grave

del Contrato con Jugador o el Contrato con Entrenador que no se sanee (en caso de ser posible su saneamiento) dentro de treinta (30) días desde una comunicación por escrito de la parte no incumplidora; (c) no incluya disposiciones de renovación automática, tácita o por omisión que extiendan el plazo del Contrato con Jugador o el Contrato con Entrenador sin la expresa aprobación del Miembro del Equipo o Entrenador del Equipo; (d) incluya una opción de poner término inmediato al Contrato con Jugador o el Contrato con Entrenador por parte del Miembro del Equipo o Entrenador del Equipo en caso (i) de la terminación del Contrato de Participación de Equipo por parte de la Liga de conformidad con dicho contrato; o (ii) (x) en el caso de un Miembro del Equipo, si dicho Miembro del Equipo es removido de la Formación Activa del Equipo, o (y) en el caso de un Entrenador de Equipo, si dicho Entrenador de Equipo es removido como Entrenador Oficial del Equipo; (e) incluya (x) un plazo de vigencia no inferior a siete (7) días, y (ii) en caso que la vigencia o duración se extienda con posterioridad al Campeonato Mundial de League of Legends para la temporada 2018, una fecha de expiración que ponga término al contrato en una cualquiera de las siguientes opciones: 19 de Noviembre de 2018, 18 de Noviembre de 2019 o 17 de Noviembre de 2020; (f) no incluya cualquier disposición sobre facturación u otras similares que dificulte o haga excesivamente gravoso para que un Miembro del Equipo o Entrenador del Equipo reciba cualquier compensación que se le adeude bajo el Contrato con Jugador o el Contrato con Entrenador, salvo que dicha disposición sea requerida por la ley aplicable o por buenas prácticas contables; y (g) incluya una excepción a cualquier restricción de confidencialidad en el Contrato con Jugador o el Contrato con Entrenador que permita la divulgación de los contratos o cualquier Hoja de Resumen de los contratos a la Liga.

5. Equipamiento de los jugadores

5.1 Equipamiento proporcionado por la Liga

Los oficiales de la Liga proporcionarán (en eventos presenciales), a la vez que los jugadores de la Liga solo usarán, el equipamiento en las siguientes categorías para todos los combates oficiales de la Liga:

5.1.1 PC y monitor

5.1.2 Calienta manos

5.1.3 Auriculares y/o audífonos y/o micrófonos

5.1.4 Mesa y silla

Si un jugador de la Liga lo solicita (en eventos presenciales), los oficiales de la Liga proporcionarán las siguientes categorías de equipamiento para usar en todos los combates oficiales de la Liga:

5.1.5 Teclados para PC

5.1.6 Ratones para PC

5.1.7 Alfombrilla para Ratón

Todo el equipamiento proporcionado por la Liga será escogido, seleccionado y determinado a la entera discreción de la Liga.

5.2 Jugadores o equipos propietarios del equipamiento

Se les permite a los jugadores traer equipamiento en las siguientes categorías, que ellos o sus equipos posean, en el área de combate y usarlo durante las partidas oficiales de la Liga:

5.2.1 Teclados para PC

5.2.2 Ratones para PC

5.2.3 Alfombrilla para Ratón

En el área de combate, los jugadores no podrán traer, usar o portar auriculares, audífonos y/o micrófonos que no sean los que proporcione la Liga.

Todo el equipamiento perteneciente a los jugadores o al equipo debe ser presentado ante los oficiales de la Liga por adelantado para ser aprobado. El equipamiento aprobado permanecerá en el lugar con los oficiales de Liga y sólo podrán acceder a estos antes de los encuentros. No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado o que los oficiales de la Liga sospechen que otorga una ventaja competitiva injusta, y se instará a los jugadores que en su lugar usen el equipamiento proporcionado por la Liga.

A su discreción, los oficiales de la Liga pueden no permitir el uso de cualquier pieza individual de equipamiento por razones relacionadas a la seguridad del torneo y la seguridad o eficacia operativa.

Ningún jugador propietario o equipo propietario de equipamiento puede introducir en el área de juego algún equipamiento que muestre cualquier nombre, imagen o logotipo de una compañía o marca que es un competidor de Riot Games o LoL.

5.3 Reemplazo del equipamiento

Si en cualquier momento los oficiales de la Liga sospechan de problemas técnicos o del equipamiento, un jugador o un oficial de la Liga puede solicitar una revisión técnica de la situación. Un técnico de la Liga hará un diagnóstico y solucionará los problemas, según sea necesario. Si lo desean, los técnicos pueden solicitar a los oficiales de la Liga el reemplazo de cualquier equipamiento, a su discreción. Las decisiones relacionadas con el reemplazo del equipamiento quedan solo a discreción de la Liga. Si un jugador desea usar equipamiento de reemplazo personal, el jugador debe proporcionar el equipamiento a los oficiales de la Liga para una aprobación previa. De lo contrario, recibirá equipamiento de reemplazo de los oficiales de la Liga.

5.4 Vestimenta de los jugadores y entrenadores

Los jugadores deben vestir los uniformes oficiales del equipo durante todos los combates de la Liga y todas las entrevistas pos y pre combates de la Liga. Si el equipo no ha definido normas de vestuario, los jugadores deben vestir pantalones largos y zapatos cerrados, como también vestimentas con la marca del equipo visible en la parte superior, durante la totalidad de las apariciones oficiales en relación con la Liga. Todos los jugadores titulares deben llevar vestimentas que hagan juego durante la partida. Esto incluye camisas, remeras, suéteres, chaquetas, camperas y pantalones.

Para evitar toda duda, los pantalones de ejercicio, los pantalones atléticos y/o los pantalones de pijama no se consideran apropiados. Toda la indumentaria que sea usada durante dichas ocasiones estará sujeta a las restricciones descritas en la regla 10, y a la revisión y discreción de los oficiales de la Liga. Los representantes de la Liga se reservan el derecho de aprobación final de toda la indumentaria.

Los entrenadores deben vestir, como mínimo, una vestimenta casual de negocios mientras se encuentran en el estudio. Esta vestimenta incluye pantalones, caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados. Esto excluye: vaqueros, ropa atlética, zapatillas, etc.

5.5 Programas de computadora y uso

Los jugadores tienen prohibido instalar sus propios programas y solo deben usar los programas que proporciona la Liga. Esto incluye las computadoras del área de calentamiento. Si un jugador desea instalar un programa en las computadoras del área de calentamiento, primero deberá preguntarle a un oficial de la Liga.

5.5.1 Chat de voz. Se proporcionará el chat de voz solo a través del sistema nativo de los auriculares de la Liga. No se permite el uso de software de chat de voz de terceros (por ejemplo, Skype). Los oficiales de la Liga pueden monitorear el audio del equipo a la discreción de la Liga.

5.5.2 Redes sociales y comunicación. Se prohíbe usar las computadoras de la Liga para ver o publicar en cualquier sitio de redes sociales o comunicaciones. Esto incluye, pero no se limita a, Facebook, Twitter, foros o grupos de mensajes y el correo electrónico.

5.5.3 Equipamiento no esencial. Se prohíbe conectar equipamiento no esencial, como teléfonos celulares, unidades flash o reproductores de MP3, a las computadoras de la Liga, por la razón que sea.

5.6 Cuentas del cliente

La Liga proporcionará a los jugadores cuentas con acceso al servidor de torneos. Es responsabilidad de los jugadores configurar sus cuentas como ellos prefieran. La cuenta del nombre del invocador debe establecerse para el manejo oficial del torneo del jugador, como así lo aprueba la Liga.

5.7 Controles de audio

Se les solicitará a los jugadores que mantengan los niveles de volumen sobre el ajuste mínimo, que estará claramente marcado en los controles. Los oficiales de la Liga solicitarán a los jugadores que ajusten sus niveles de volumen más alto si los oficiales determinan, a su discreción, que los niveles son muy bajos.

Los auriculares deben colocarse directamente en los oídos del jugador, y deben permanecer allí durante la partida. No se permite que los jugadores obstruyan la colocación de los auriculares de ninguna forma o colocar cualquier objeto, incluyendo sombreros, bufandas u otros artículos de vestimenta, entre los auriculares y los oídos del jugador.

5.8 Alteración del equipamiento

Los jugadores no pueden tocar o manejar el equipamiento de otro compañero de equipo luego de que el combate comience. Los jugadores que soliciten ayuda con su equipamiento deberán hacerlo a un oficial de la Liga.

6. Lugar, disposición del área de competición y horarios

6.1 Acceso general al lugar

El acceso de los equipos de la Liga a las áreas restringidas de los lugares para los combates oficiales de la Liga se encuentra limitado solo a los miembros de equipo, a menos que se apruebe, por adelantado, por la Liga. El permiso para asistir a los combates de la Liga está sujeto a la sola discreción de los oficiales de la Liga.

6.2 Área de combate

El "área de combate" comprende el área que rodea a cualquier PC de competición que se usa durante una partida. Durante una partida, la presencia de los miembros de equipo en el área de combate se encuentra limitada a los titulares de los equipos.

6.2.1 Gerentes Generales de los equipos. Los Gerentes Generales pueden estar en el área de combate durante el proceso de preparación del combate, pero deben abandonar el área antes de la fase de Selección/Bloqueo y no podrán regresar hasta que termine el combate.

6.2.2 Dispositivos inalámbricos. Los dispositivos inalámbricos, incluyendo los teléfonos móviles y las tabletas, no están permitidos en el Área de Combate mientras los jugadores estén jugando, incluyendo durante la fase de Selección/Bloqueo, las pausas, los cambios y entre partidas de combates con partidas múltiples. Los oficiales recogerán dichos dispositivos en el área de combate y los devolverán luego de que termine el combate.

6.2.3 Restricciones de alimentos y bebidas. No se permiten alimentos en las áreas de combate. Solo se permiten bebidas en el área de combate en contenedores con tapa.

6.3 Área de calentamiento

El área de calentamiento (que también se conoce como "Área Verde") contará con PCs diseñadas por la Liga específicamente para que los jugadores practiquen antes de que comiencen los combates oficiales. El área de calentamiento está reservada solo para los miembros de equipo y los oficiales de la Liga proporcionarán el acceso a su discreción.

6.4 Otras áreas de los miembros de equipo

Las otras áreas de los miembros de equipo son áreas dentro del lugar, como lo definen los oficiales de la Liga ocasionalmente, diseñadas para que los jugadores se relajen y socialicen en ubicaciones separadas del área de combate. El acceso a estas áreas está limitado a los miembros de equipo, a menos que los oficiales de la Liga otorguen un permiso específico.

7. Estructura de la liga

7.1 Definición de términos

7.1.1 Partida. Una instancia de la competición en la Grieta del Invocador que se juega hasta que se determine un ganador por medio de uno de los siguientes métodos, lo que ocurra primero: (a) terminación del objetivo final (destrucción de un nexo), (b) rendición de un equipo, (c) abandono de un equipo, o (d) victoria de partida otorgada (Ver Regla 9.5).

7.1.2 Combate. Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un equipo gana la mayoría del total de las partidas (por ejemplo, ganar dos de tres partidas ["mejor de tres"], ganar tres partidas de cinco ["mejor de cinco"]). El equipo ganador recibirá puntos en un formato de liga o avanzará hacia la siguiente ronda en un formato de torneo.

7.1.3 Ciclo. Un torneo de liga programado que tendrá lugar aproximadamente durante un periodo de tres a cuatro meses. La Temporada 2018 estará dividida en dos ciclos (Apertura y Clausura) para la región de Latinoamérica Sur. Cada ciclo constará de tres fases: (a) una temporada regular, (b) las eliminatorias, que tendrán lugar al finalizar la temporada regular, y (c) el torneo de promoción/relegación.

7.2 Fechas

7.2.1 Región de Latinoamérica Sur

7.2.1.1 Copa Latinoamérica Sur, Apertura 2018 (Enero ~ Abril)

7.2.1.2 Copa Latinoamérica Sur, Clausura 2018 (Junio ~ Septiembre)

7.3 Detalles de fases

7.3.1 Temporada regular. Esta fase consta de un total de 8 equipos y cada uno de estos jugará 21 partidas por ciclo, en un formato de liga contra todos los oponentes, en cada combate se disputará 1 partida (Bo1). Cada equipo enfrentará en 3 oportunidades a cada uno de sus oponentes por ciclo en Rondas 1, 2 y 3 donde cada ronda contempla un total de 7 fechas de competición (Triple Round Robin).

Al finalizar la temporada regular, los 6 primeros lugares pasarán a las eliminatorias asegurando su clasificación al siguiente ciclo, el 7º y el 8º Lugar deberán disputar el torneo de Promoción/Relegación para determinar su continuidad en CLS.

Los lados serán predeterminados para las Rondas 1 y 2, donde los equipos comenzarán en los lados rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente. Luego para la Ronda 3, los equipos que tengan superioridad contra sus adversarios (obtienen 2-0 en las Rondas previas contra dichos equipos) tendrán la posibilidad de escoger el lado para la Ronda 3 frente a dicho adversario. En caso de que en las rondas previas no exista superioridad (obtienen 1-1 en las Rondas previas contra dichos equipos) tendrá la posibilidad de escoger el lado para la Ronda 3 el equipo que en dichos encuentros sea el ganador más rápido (menor tiempo de juego en su victoria). Si aún persiste una igualdad, la Liga predeterminará el lado para la Ronda 3 de ambos equipos mediante un sorteo. Los equipos que tienen selección de lado para la Ronda 3 deberán enviar su selección a la Liga a más tardar 48 Hrs después de finalizada su Ronda 2, si el equipo no notifica a la Liga en los tiempos determinados tendrá por defecto el lado Azul.

El ranking de clasificación en la Liga lo determinará la cantidad de puntos conseguidos. El equipo que salga victorioso por un marcador de 1-0 recibirá 1 punto y el equipo que sea

derrotado 0-1 obtendrá 0 puntos. Se puede encontrar un programa completo de fechas y partidas en el sitio web (las.lolesports.com).

7.3.2 Desempate. En el caso de que varios equipos estén empatados en los puestos al finalizar el ciclo de la temporada regular (definido como tener la misma cantidad de puntos), entonces se enfrentarán los registros cabeza a cabeza de los equipos empatados entre sí. Si dichos equipos siguen teniendo registros cabeza a cabeza iguales (definido como que cada equipo tiene un 50% de partidas ganadas entre ellos), entonces el porcentaje de victorias basado en el total de juegos jugados en la temporada regular será usado para el desempate. Si los equipos tienen el porcentaje de victorias totales idéntico, entonces dichos equipos jugarán un partido de desempate para determinar su posición final.

Las partidas de desempate se realizarán luego de la partida final de la temporada regular, pero antes del primer día de las eliminatorias. Los equipos empatados competirán entre ellos hasta que haya un ganador.

Si tres o más equipos están empatados, se considerará el registro cabeza a cabeza de todos los equipos en contra de todos los otros equipos involucrados en el desempate. Si un solo equipo tiene un registro victorioso (definido como haber ganado más del 50% de las partidas) en contra de todos los demás equipos del desempate, se le otorgará automáticamente la clasificación más alta disponible en el desempate (por lo tanto ganando el desempate), y se declarará un nuevo desempate entre los equipos restantes (Ej. con los registros cabeza a cabeza de los equipos restantes). Como un ejemplo, Equipo A tiene un 2-0 sobre el Equipo B, Equipo A tiene un 1-1 con el Equipo C, y el Equipo C está 1-1 con el Equipo B, entonces el Equipo A ganará del desempate con un agregado de 3-1 sobre todos los equipos involucrados en el desempate. Entonces un nuevo desempate tomará lugar entre el Equipo B y el Equipo C el cuál será un juego adicional.

Si en el desempate ningún equipo tiene un registro victorioso en contra de todos los otros equipos, se usará la siguiente estructura:

7.3.2.1 Empate entre tres: Se jugará una sola ronda todos contra todos entre los tres equipos (Bo1). Si esto no resulta en una organización jerárquica de ranking de los equipos (es decir, distintos registros de equipo 2-0, 1-1 y 0-2), entonces los tres equipos se organizarán al azar en un emparejamiento de eliminación única en el que uno de los equipos tiene un pase a las finales.

7.3.2.2 Empate entre cuatro: Los equipos se seleccionarán al azar para un emparejamiento "estilo coreano" o "doble" llave, en donde los equipos se enfrentan en combates al mejor de una partida (Bo1) durante el torneo. Los cuatro equipos se dividirán en dos combates de primera ronda; los ganadores se enfrentarán en la Partida 3 mientras que los perdedores lo harán en la Partida 4. El ganador de la Partida 3 será declarado como el mejor clasificado; el perdedor de la Partida 3 enfrentará al ganador de la Partida 4 para determinar el 2º y 3º lugar; el perdedor de la Partida 4 quedará en el 4º lugar.

7.3.2.3 Empate entre cinco: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única, en donde hay un enfrentamiento entre dos equipos con para obtener el cuarto puesto para la semifinal. El torneo requerirá un combate por el 3º puesto para determinar la clasificación.

7.3.2.4 Empate entre seis: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única, en donde dos equipos tienen cupo directo para las semifinales. El torneo requerirá un combate por el 3º puesto y una por el 5º puesto para determinar la clasificación.

7.3.2.5 Empate entre siete: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única, en donde un equipo tiene un cupo para las semifinales. El torneo exigirá un combate por el 3º puesto y un emparejamiento entre los perdedores para determinar la clasificación.

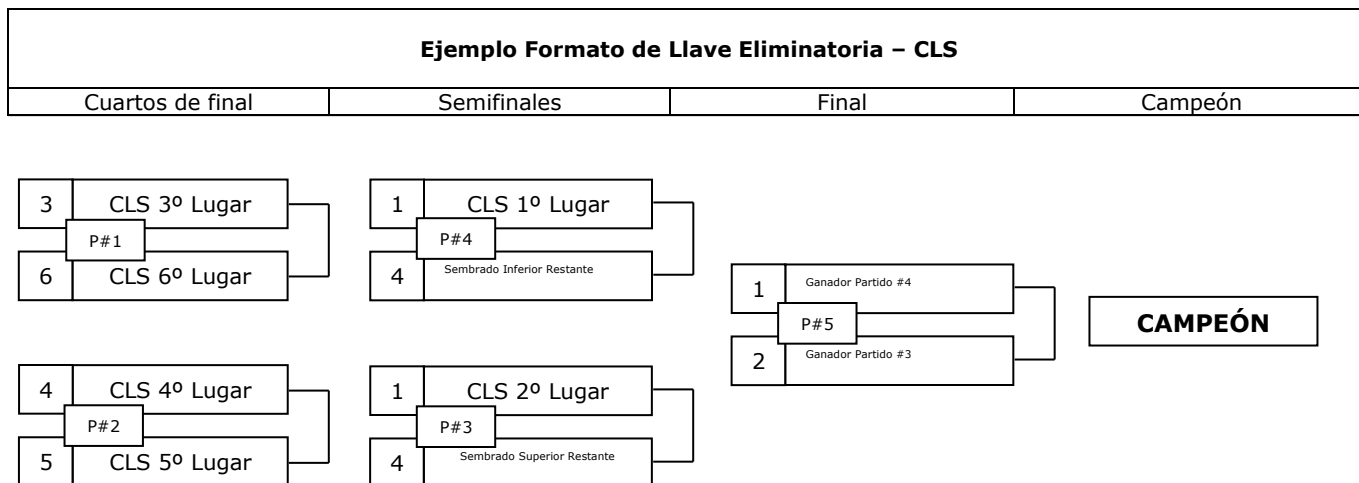
7.3.2.6 Empate entre ocho: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única. El torneo exigirá un combate por el 3º puesto y un emparejamiento entre los perdedores (incluyendo una partida por el 7º puesto) para determinar la clasificación.

La elección de lado para todas las partidas de desempate se determinará lanzando una moneda.

7.3.3 Eliminatorias. Esta fase consiste en un torneo de eliminación única entre los seis (6) mejores equipos de la temporada regular, ordenados según su clasificación en dicha temporada regular. Los equipos que aparecen entre el puesto 1º y 6º, determinados por las eliminatorias y la temporada regular, clasificarán para competir en el siguiente ciclo de Copa Latinoamérica Sur (bajo aceptación de la Liga). Todas las rondas de las eliminatorias se jugarán al mejor de 5 juegos (Bo5).

En los cuartos de final, el primer combate se jugará entre el 3º y 6º puesto, seguido del combate entre el 4º y 5º puesto. En semifinales, el 2º puesto se enfrentará al equipo ganador de los cuartos de final con el sembrado superior (donde 1 es el sembrado superior y 6 el sembrado inferior), para finalizar con el 1º puesto que se enfrentará al equipo ganador de los cuartos de final con el sembrado inferior. Los equipos ganadores de ambas semifinales pasarán a la Gran Final. El 3º y 4º puesto luego de finalizadas las eliminatorias será determinado entre los dos equipos que perdieron en semifinales, siendo el 3º puesto obtenido por el equipo con sembrado superior de la temporada regular y el 4º puesto el sembrado inferior. Para determinar las posiciones 5º y 6º luego de finalizadas las eliminatorias será determinado entre los dos equipos que perdieron en cuartos de final, siendo el 5º puesto obtenido por el equipo con sembrado superior de la temporada regular y el 6º puesto el sembrado inferior.





7.3.4 Torneo de Promoción. Este torneo consiste en una fase de grupos dónde competirán los equipos con más bajo rendimiento de CLS en la temporada regular (7º y 8º) junto a los equipos campeones de cada Circuito Nacional (3 en total). Los equipos jugarán todos contra todos al mejor de 1 juego (Bo1), en caso de empates, se usará el sistema de desempate de CLS. Los 4 equipos con mayor puntaje clasificarán a las finales.

Las finales se realizarán mediante combates al mejor de 5 juegos (Bo5) entre el 2º y 3º lugar de la fase de grupos, seguido del encuentro entre el 1º y 4º puesto. Los ganadores de dichos encuentros clasificarán para competir en el siguiente ciclo de Copa Latinoamérica Sur (bajo aceptación de la Liga).

8. Proceso de los combates

8.1 Cambios en el calendario

La Liga puede, a su consideración, reorganizar el horario de los combates de un día dado y/o cambiar la fecha de un combate de la Liga a una fecha distinta o modificar el horario de los combates. En caso de que la Liga modifique el horario de un combate, la Liga notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

8.2 Llegada al estudio

Los miembros de la Formación Activa de un equipo que está participando en un evento de la Liga deben llegar al estudio a más tardar a la hora especificada por los oficiales de la Liga.

8.3 Papel de los árbitros

8.3.1 Responsabilidades. Los árbitros son oficiales de la Liga que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación relacionados con el combate que ocurra antes, durante e inmediatamente después de este. Su supervisión incluye, pero no está limitada a:

8.3.1.1 Comprobar la alineación del equipo antes de un combate.

8.3.1.2 Comprobar y supervisar los periféricos de los jugadores y las áreas de combate.

8.3.1.3 Anunciar el inicio de un combate.

8.3.1.4 Ordenar pausas y reanudaciones durante un combate.

8.3.1.5 Emitir penalizaciones en respuesta a violaciones de las reglas durante el combate.

8.3.1.6 Confirmar el término del combate y sus resultados.

8.3.2 Comportamiento del árbitro. En todo momento, los árbitros deberán comportarse de manera profesional y deberán emitir dictámenes de una forma imparcial. No mostrarán ningún tipo de pasión o prejuicio hacia ningún jugador, equipo, director de equipo, propietario u otro individuo.

8.3.3 Irrevocabilidad del juicio. Si un árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. Los oficiales de la Liga pueden evaluar a su consideración la decisión durante o luego del combate para determinar si se implementó el procedimiento apropiado para permitir una decisión justa. Si no se siguió el procedimiento apropiado, los oficiales de la Liga se reservan el derecho de invalidar potencialmente la decisión del árbitro. Los oficiales de la Liga tendrán siempre la palabra final en todas las decisiones establecidas por la Liga.

8.3.4 Prohibición de apuestas. Todas las normas que prohíben apostar en LoL, tal como se encuentran abajo en la regla 10, deberán ser válidas para los árbitros sin limitación alguna.

8.4 Versión competitiva y Servidor de Torneos

La temporada 2018 se jugará con la versión disponible actualmente en el servicio en vivo una vez se lleve a cabo un periodo de prueba suficiente. Los cambios a la versión competitiva estarán bajo exclusiva consideración de la Liga.

8.4.1 Como una guía, la versión competitiva será actualizada a la semana calendario completa luego de su lanzamiento en el servidor en vivo. En casos especiales, la versión

competitiva puede ser actualizada luego de cinco (5) días luego de su lanzamiento en el servidor en vivo. No se implementará una versión si comenzó una semana de partidas o una ronda eliminatoria.

Ejemplo: La versión X.X fue lanzada el 1 de Febrero de 2018 a las 11:59 PM. Esta será elegible para usarse como una versión competitiva de la Liga para todos los combates en o después de las 11:59 PM del 8 de Febrero de 2018, a menos de que haya comenzado una semana de partidas o una ronda eliminatoria.

8.4.2 Los campeones que no hayan estado disponibles en el servicio en vivo por más de una (1) semana serán restringidos automáticamente. Los campeones que hayan sido sometidos a revisiones estarán sujetos a la consideración de la Liga.

Ejemplo: El campeón X fue lanzado el 1 de Febrero de 2018, así que el campeón X es elegible para usarse en todos los combates de la Liga el 8 de Febrero de 2018.

8.5 Configuración previa al combate

8.5.1 Tiempo de preparación. Los jugadores tendrán designados bloques de tiempo antes de su combate para asegurarse de que están completamente preparados. Los oficiales de la Liga les informarán a los jugadores y a los equipos su tiempo de preparación programado y su duración como parte de su agenda de combate. Los oficiales de la Liga pueden cambiar el horario en cualquier momento. Se considera que el tiempo de preparación ha iniciado una vez que los jugadores entran en el área de combate, en ese momento no tienen permitido dejar la zona sin la autorización de un oficial de la Liga en el sitio o de un árbitro y acompañamiento de otro oficial de la Liga. La preparación se conforma de los siguientes aspectos:

8.5.1.1 Asegurarse de la calidad de todos los equipos proporcionados por la Liga.

8.5.1.2 Conectar y calibrar todos los periféricos.

8.5.1.3 Asegurarse del correcto funcionamiento del sistema de chat de voz.

8.5.1.4 Configurar las páginas de runas y maestrías.

8.5.1.5 Ajustar la configuración del juego.

8.5.1.6 Sesión de calentamiento limitada dentro del juego.

8.5.2 Orden de asiento. Los jugadores deben sentarse en el orden en que se unirán a la sala: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador, Soporte. Este orden debe considerar desde el punto panorámico de un espectador parado frente a los jugadores, y leerse de izquierda a derecha.

8.5.3 Fallo técnico del equipo. Si un jugador experimenta algún problema con el equipo durante cualquier fase del proceso de preparación, el jugador deberá notificarlo y alertar de inmediato a un oficial de la Liga.

8.5.4 Soporte técnico. Los oficiales de la Liga estarán disponibles para ayudar con el proceso de preparación y resolución de problemas de cualquier asunto que surja durante el periodo de preparación previo al combate.

8.5.5 Puntualidad del inicio del combate. Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de preparación dentro del tiempo asignado y que el combate comience a la hora indicada. Pueden permitirse retrasos debido a problemas de configuración, esto a la sola consideración de los oficiales de la Liga. La Liga valorará las penalizaciones por tardanza a su discreción.

8.5.6 Confirmación de pruebas previas al combate. No menos de diez minutos antes de la hora establecida para el comienzo del combate, un oficial de la Liga confirmará con cada jugador que su preparación está completa.

8.5.7 Estado preparado del jugador. Una vez que los diez jugadores en un combate hayan confirmado la finalización de la preparación, los jugadores no podrán alterar sus páginas de runas o entrar a una partida de calentamiento.

8.5.8 Creación de la sala de la partida. Los oficiales de la Liga decidirán cómo se creará la sala de la partida oficial. Los oficiales de la Liga pedirán a los jugadores que se unan a una sala de partida tan pronto se hayan completado las pruebas, en el siguiente orden de posiciones: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador, Soporte.

8.6 Configuración de juego

8.6.1 Inicio del proceso de Selección/Bloqueo. Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de la partida oficial, un oficial de la Liga solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de Selección/Bloqueo (tal como se define y describe a continuación). Una vez que ambos equipos hayan confirmado su preparación, un oficial de la Liga le pedirá al dueño de la sala que comience la partida.

El entrenador principal podrá comunicarse con el equipo durante el proceso de Selección/Bloqueo. El entrenador principal saldrá de la plataforma hacia una ubicación designada una vez que el conteo del temporizador haya llegado a 5 segundos durante la fase de intercambio.

8.6.2 Grabación del proceso de Selección/Bloqueo. La Selección/Bloqueo se realizará a través de la característica de Torneo de Reclutamiento del cliente. Si la Selección/Bloqueo se completa sustancialmente antes de la configuración de juego, bajo la instrucción y consideración de los oficiales de la Liga, los oficiales grabarán las elecciones/bloqueos manuales y abortarán manualmente el inicio del juego.

8.6.3 Ajustes generales de la partida

8.6.3.1 Mapa: Grieta del Invocador

8.6.3.2 Tamaño del equipo: 5

8.6.3.3 Permitir espectadores: Solo de sala

8.6.3.4 Tipo de partida: Torneo de reclutamiento

8.7 Fase de Selección/Bloqueo y selección de lado

8.7.1 Torneo de reclutamiento. Los oficiales de la Liga pueden elegir usar la característica modo Torneo de Reclutamiento o llevar a cabo un Reclutamiento manual (es decir, un reclutamiento realizado por chat sin usar la característica dentro del juego). Los titulares de cada equipo no pueden ser sustituidos luego de iniciar el reclutamiento. Los jugadores pueden jugar con cualquier campeón que haya reclutado su equipo, pero deben confirmar su selección con el oficial de la Liga.

8.7.2 Restricciones de elementos de juego. Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un combate, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría o hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada a discreción de la Liga.

8.7.3 Selección de lado. La Liga preseleccionará los lados de los equipos durante la temporada regular, en virtud de lo establecido en la regla 7.3.1. Para las fases eliminatorias,

el mejor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas impares (es decir, partidas 1, 3 y 5), mientras que el peor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas pares (partidas 2 y 4). Por ejemplo, el mejor clasificado puede elegir jugar la partida 1 en el lado azul, pero las partidas 3 y 5 en el lado rojo. El sembrado con peor clasificación puede escoger jugar la partida 2 en el lado rojo y la 4 en el azul.

El equipo mejor clasificado deberá enviar su decisión de lado para su primera partida antes de las 21:00 CLT con dos días antes de anticipación al inicio de la transmisión (en la zona horaria en donde se jugará la partida). Si no se envía ninguna decisión, la selección predeterminada será la del lado azul.

La decisión de los lados luego de la primera partida (para rondas eliminatorias) será definida al término de cada una de ellas. Los equipos con selección de lado para su respectiva partida tendrán cinco (5) minutos luego de la explosión del nexo para seleccionar el lado de su próxima partida. Esto deberá realizarlo conjuntamente con cualquier declaración de uso de algún jugador reserva. El Gerente General o Entrenador deberá informar al árbitro general su selección.

Para las rondas eliminatorias el mejor clasificado se determinará por el sembrado que obtuvo en la temporada regular.

8.7.4 Modo reclutamiento. El modo reclutamiento procede en un formato de reclutamiento serpenteante según el siguiente formato;
Blue Team = A; Red Team = B
Bloqueos: ABABAB
Selecciones: ABBAAB
Bloqueos: BABA
Selecciones: BAAB

8.7.5 Error al seleccionar. En caso de elegir o bloquear de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá notificarlo a un oficial de la Liga antes de que el otro equipo haya bloqueado su próxima selección. De hacerlo, el proceso se reiniciará y empezará desde el punto en el que ocurrió el error, para que el equipo responsable pueda corregirlo. Si la siguiente selección está asegurada antes de que el equipo que cometió el error lo notifique a un oficial de la Liga, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.

8.7.6 Intercambio de campeones. Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes del plazo de 20 segundos durante la fase de intercambio o serán sujetos a penalizaciones en futuras partidas.

8.7.7 Inicio de la partida luego de la Selección/Bloqueo. La partida empezará de inmediato tras completar el proceso de Selección/Bloqueo, a menos que un oficial de la Liga estipule lo contrario. En este punto, los oficiales de la Liga eliminarán cualquier material impreso del área de combate, incluyendo cualquier nota escrita por los miembros de los equipos. Los jugadores no tienen permitido salir de una partida durante el tiempo entre la terminación de las Selecciones/Bloqueos y el inicio de la partida, también conocido como "Tiempo libre".

8.7.8 Inicio de partida controlado. En caso de un error en el inicio de la partida o una decisión por parte de la Liga de separar el proceso de Selección/Bloqueo del inicio de la partida, un oficial de la Liga podrá iniciar la partida de una manera controlada usando Selección Oculta. Todos los jugadores seleccionarán campeones según el proceso de Selección/Bloqueo válido previo.

8.7.9 Carga lenta del cliente. En caso de un error, desconexión o cualquier otro fallo que ocurra que interrumpa el proceso de carga y prevenga que un jugador se una a partida luego de su inicio, la partida deberá pausarse de inmediato hasta que todos los diez (10) jugadores estén conectados a ella.

9. Pausas, fallos y procesos de partida

9.1 Definición de términos

9.1.1 Desconexión no intencional. Un jugador que pierde conexión con el juego debido a problemas o asuntos con el cliente de juego, plataforma, red o PC.

9.1.2 Desconexión intencional. Un jugador que pierde conexión con el juego debido a sus propias acciones (es decir, salida del juego). Cualquier acción de un jugador que lleve a una desconexión será considerada intencional, sin importar la intención real del jugador.

9.1.3 Falla del servidor. Todos los jugadores pierden conexión con una partida debido a un problema con el servidor de juego, la plataforma del servidor de torneo o inestabilidad de la Internet del lugar.

9.2 Detener una partida

Si un jugador se desconecta de manera intencional sin notificarle a un oficial de la Liga o pausa la partida, el oficial de la Liga no estará forzado a detener la partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán abandonar el área de combate a menos que tengan autorización por parte de un oficial de la Liga.

9.2.1 Pausa dirigida. Los oficiales de la Liga pueden ordenar la pausa de un combate o ejecutar un comando de pausa en cualquier estación de un jugador a su sola discreción y en cualquier momento.

9.2.2 Pausa del jugador. Los jugadores solo podrán pausar un combate inmediatamente después de uno de los eventos descritos a continuación, pero debe notificar a un oficial de la Liga inmediatamente después de pausar e identificar el motivo. Los motivos aceptados incluyen:

9.2.2.1 Una desconexión no intencional

9.2.2.2 Un fallo de hardware o software (por ejemplo, que se apague el monitor, que no funcionen los periféricos o que el juego sufra un error).

9.2.2.3 Una interferencia física con un jugador (por ejemplo, ataques de fanáticos o que se rompa una silla)

La enfermedad, lesión o indisposición de un jugador no son motivos aceptables para una pausa. En tal situación, el equipo debe alertar a un oficial de la Liga, quien en su sola consideración puede otorgar una pausa para evaluar al jugador identificado y así determinar si está listo, dispuesto y es capaz de continuar jugando dentro de un periodo de tiempo razonable (que determinará el oficial de la Liga, pero sin exceder unos pocos minutos). Si el oficial de la Liga determina que el jugador identificado no puede continuar jugando dentro de ese periodo de tiempo razonable, entonces el equipo de dicho jugador deberá abandonar la partida a menos que un oficial de la Liga, a su discreción, determine que la partida está sujeta a una victoria de partida otorgada.

9.2.3 Reanudación de la partida. Los jugadores no tienen permitido reanudar la partida luego de una pausa. Luego de que se otorgue el permiso de un oficial de la Liga y todos los jugadores estén informados y listos en sus estaciones, lo que está supeditado a la confirmación del capitán del equipo a través del chat del juego de que ambos equipos están listos para continuar la partida, los espectadores dentro del cliente reanudarán la partida.

9.2.4 Pausa no autorizada. Si un jugador pausa o reanuda una partida sin permiso de un oficial de la Liga, será considerada una jugada desleal y se aplicarán sanciones a la discreción de los oficiales de la Liga.

9.2.5 Comunicación entre jugadores durante una partida detenida. Por justicia y deportividad con todos los equipos competidores, los jugadores no tienen permitido comunicarse, de ninguna manera, entre ellos durante una partida pausada. Para evitar duda, los jugadores pueden comunicarse con el árbitro, pero solo cuando se les solicite para identificar y remediar la causa de la interrupción. Si una pausa se extiende por un tiempo suficiente, los árbitros pueden, a su sola discreción, permitirles hablar a los equipos antes de reanudar la partida para discutir las condiciones de juego.

9.3 Victoria de partida otorgada

En caso de una dificultad técnica que lleve a que los oficiales de la Liga declaren un reinicio, la Liga puede en su lugar concederle una victoria a un equipo. Si una partida ha estado en juego por más de 20 minutos en el reloj de juego (00:20:00), los oficiales de la Liga, a su sola discreción, pueden determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un cierto grado de certeza razonable. Los siguientes criterios pueden usarse en la determinación de certeza razonable.

9.3.1 Diferencia de oro. La diferencia en oro entre los equipos es superior al 33%.

9.3.2 Diferencia de torretas restantes. La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es superior a siete (7).

9.3.3 Diferencia de inhibidores restantes. La diferencia en el número de inhibidores en pie restantes entre los equipos es superior a dos (2).

9.4 Proceso posterior a la partida

9.4.1 Resultados. Los oficiales de la Liga confirmarán y registrarán los resultados de la partida.

9.4.2 Notas técnicas. Los jugadores identificarán cualquier problema técnico con los oficiales de la Liga.

9.4.3 Tiempo de descanso. Los oficiales de la Liga les informarán a los jugadores la cantidad de tiempo restante antes del comienzo de la fase de Selección/Bloqueo de la siguiente partida. El tiempo promedio para la transición entre juegos es de 8 minutos luego de la explosión del Nexo para que los jugadores sean requeridos en sus posiciones. El tiempo exacto será comunicado al Entrenador y/o Jugadores por los Árbitros. La fase de Selección/Bloqueo comenzará según lo planeado tan pronto los jugadores estén en sus posiciones. Si los jugadores no están en sus posiciones, listos para iniciar la fase de Selección/Bloqueo en el tiempo indicado por los Árbitros, el equipo puede ser penalizado por retrasar el inicio del juego.

9.4.4 Resultados del abandono. Los combates ganados por abandono serán reportados con la puntuación mínima necesaria para que un equipo gane (es decir, 1-0 para las partidas al mejor de 1, y 3-0 para las partidas al mejor de cinco). No se registrarán otras estadísticas para los combates abandonados.

9.5 Proceso posterior al combate

9.5.1 Resultados. Los oficiales de la Liga confirmarán y registrarán los resultados del combate.

9.5.2 Siguiete combate. Los jugadores serán informados de su clasificación actual en la competencia, incluyendo su siguiente combate programado.

9.5.3 Obligaciones posteriores al combate. Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior al combate, incluyendo pero sin limitarse a, apariciones en los medios, entrevistas o debates sobre las partidas, entre otros.

10. Cronorruptura

10.1 Definición de términos

10.1.1 Cronorruptura (Chronobreak). Es la herramienta de Recuperación Determinista de Desastres.

10.1.2 Bug. Un error o fallo que produce un resultado incorrecto o inesperado, o hace que el juego o dispositivo de hardware se comporte de formas no intencionadas.

10.1.3 Bug menor. Un bug (incluyendo un fallo de hardware) que es, en el peor de los casos, molesto para los jugadores. Esto puede incluir bugs que alteran las estadísticas del juego o las mecánicas de juego de una manera que, mientras no siendo lo óptimo, aún puede ser jugado si es necesario. Para evitar toda duda, en un caso en dónde Cronorruptura no esté disponible, estos errores no darían como resultado un reinicio del juego.

10.1.4 Jugar a través de un bug. Un bug que no altera significativamente la integridad competitiva del juego. Esto puede significar que hay pasos para mitigarlo disponibles por un lado si es difícil jugar durante dicho bug (como reiniciar el cliente o el computador). Alternativamente, esto puede incluir situaciones donde el impacto del error puede ser mitigado a través de otras funciones dentro del juego. Esta categoría también incluye los bugs provistos e informados a los equipos/jugadores, es decir, previamente fueron informados de que podían ocurrir (por lo general, campeones, elementos de juego o interacciones del entorno y efectos persistentes) para los cuales no se ofrecerá el uso de Cronorruptura o reinicio. Estos efectos o interacciones no se pueden evitar o mitigar a través de ningún medio que no sea el de desactivar campeones, aspectos o elementos de juego y por tanto Cronorruptura y un reinicio no serán disponibles para estos bugs, y por lo cual debe ser jugado de todas formas.

10.1.5 Fallo no intencionado de hardware. El fallo de cualquier pieza de hardware, incluyendo fallo de servidor, monitor o PC o fallo de un periférico del jugador. Esto no incluye ningún fallo de hardware que es inducido por un jugador, incluyendo el daño intencional a, o destrucción de, un periférico del jugador, daño a el monitor o un jugador que haya interferido un PC. La determinación de si una falla de hardware no es intencional depende de la discreción exclusiva de los oficiales de la Liga.

10.1.6 Bug crítico. Un bug (incluyendo un fallo de hardware no intencional) que significativamente dañe la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego, significativamente altera las estadísticas del juego o las mecánicas de juego, o una situación en la cual las condiciones ambientales externas se hacen insostenibles. La determinación de si un bug ha dañado la habilidad de un jugador para competir es exclusiva de los oficiales de la Liga.

10.1.7 Bug verificable. Un bug o un bug crítico que está concluyentemente presente y no es atribuible al error del jugador. El espectador debe ser capaz de repetir la instancia en cuestión y verificar el bug o el bug crítico.

10.1.8 Situación terminal. Un bug u otra circunstancia que requiera que un juego sea reiniciado. Estas circunstancias indican (i) instancias de bugs críticos donde Cronorruptura no está disponible o no puede recuperar el juego; (ii) los bugs en los cuales no puede ser arreglados o evitados a través del uso de Cronorruptura, incluyendo bugs en campeones o aspectos que pueden requerir que dicho campeón o aspecto sean deshabilitados; o (iii) cualquier otra instancia a discreción de los oficiales de la Liga donde la continuación del juego se hace insostenible (incluidas las preocupaciones ambientales y catastróficas de fallos de hardware).

10.1.9 Estado de "Bola-Muerta". Un punto en un juego cuando ninguno de los equipos está demasiado enganchado el uno con el otro, aunque algunos enganches menores pueden aún constituir un estado de "Bola-Muerta".

Al establecer un estado de "Bola-Muerta", se deben hacer todos los esfuerzos para identificar el tiempo más cercano a la instancia de error como sea posible mientras se proporciona una ventana aproximada de 2 segundos antes de un posible enganche en situaciones donde el juego fue vuelto atrás desde un punto donde los equipos estaban enganchados. El objetivo es ubicar un punto en el tiempo donde un enganche sigue siendo posible, pero no inevitable.

Un estado perfecto de "Bola-Muerta" puede no existir, y en estas situaciones, el objetivo general de identificar un estado en el cual no hay grandes enganches lo más cerca posible a la instancia del bug debe ser prioridad (por ejemplo, ir demasiado atrás podría potencialmente eliminar una configuración que ha hecho un equipo, incluidas barreras, presión de carril y flanqueo).

10.1.10 Costo. Cualquier (i) muerte de jugador; (ii) objetivo (torres, inhibidor, dragón, heraldo o barón) tomado que no estuviese en progreso en el estado de "Bola-Muerta" (Ej; dragón fue sacado o tres jugadores en la torre con una ola de súbditos y sin oposición) o (iii) uso de definitiva, objeto o hechizo de invocador donde dicha definitiva de hechizo en Rango 1 (independientemente del Rango de la definitiva o tiempo de reutilización en el momento del bug) o el hechizo de invocador base u objeto (es decir, sin las reducciones de tiempo de reutilización de las runas u objetos) tiene un tiempo de reducción de reutilización de 110 segundos o más. Una definitiva o hechizo de invocador usada, en la opinión de los oficiales de la Liga, fuera de los patrones normales de juego con el propósito de activar un costo bajo esta regla no constituirá un costo. Otros factores como la visión (centinelas colocados o destruidos), los súbditos eliminados, etc., aunque todos tienen algún valor en el juego, no se elevan al nivel de consideración en cuanto al uso de Cronorruptura.

10.1.11 Informes rápidos. Una vez que un jugador es consciente de un bug (que, como está definido, incluye supuestas fallas de hardware), el jugador tiene requerido pausar el juego tan pronto como sea práctico a través de uno de los métodos que se enumeran a continuación y alertar a los oficiales de la Liga sobre el bug. Estos métodos son:

10.1.11.1 Pausar el juego a través del comando /pause;

10.1.11.2 Pedirle a un compañero de equipo que pause con una voz audible en las comunicaciones;

10.1.11.3 Solicitar que un árbitro pause el juego.

Para evitar dudas, si un jugador solicita audiblemente que un árbitro pause el juego, incluso si el juego no es pausado de inmediato, se considerará que el jugador solicitó una pausa tan pronto como sea práctico. Además, puede no ser práctico colocar una pausa inmediata al reconocer el error si, por ejemplo, los dos equipos están enganchados el uno con el otro. En tales casos, los oficiales de la Liga pueden determinar que no era práctico pausar el juego hasta que finalizara el enganche.

10.1.12 Partida registrada. Un juego donde los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llega al estado de Partida Registrada ("PR"), ya no se permiten los reinicios por incidencias y la partida se considera "oficial" a partir de ese momento. Ejemplos de condiciones que establecen una PR:

10.1.12.1 Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, monstruos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.

10.1.12.2 Se establece una línea de visión entre los jugadores y sus rivales.

10.1.12.3 Se invade la jungla del oponente, se establece visión sobre ella o se fija como objetivo de una habilidad. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en la maleza que conecta con la jungla enemiga.

10.1.12.4 El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00).

10.2 Disponibilidad y uso de Cronorruptura

Si un juego experimenta un bug en cualquier punto durante un encuentro, los oficiales de la Liga primero deben determinar si el jugador siguió el protocolo de pausa. Si el juego se pausó oportunamente, los oficiales de la Liga deben determinar si el bug es un bug verificable. Si es un bug verificable, los oficiales de la Liga deben determinar luego si el bug es un bug menor, un bug crítico o situación terminal.

10.3 Bug menor

10.3.1 Si el bug es un bug menor y no es un 'jugar a través de un bug', los oficiales de la Liga deben determinar cuál sería el estado apropiado de "Bola-Muerta" y si hay un costo asociado con el uso de Cronorruptura para volver al estado de "Bola-Muerta". Si hay un costo asociado con un bug menor, Cronorruptura no estará disponible y los jugadores deben ser instruidos para 'jugar a través de un bug'.

10.3.2 En el caso de un bug menor sin costo, los oficiales de la Liga deben determinar (i) si Cronorruptura puede restaurar el juego; y (ii) si revertir el juego a un estado anterior arreglará el bug o evitará la condición de desencadenante del bug. Si Cronorruptura no puede restaurar el juego o revertir el juego a un estado anterior no solucionará o evitará el bug, o en el caso de cualquier 'jugar a través de un bug', no se usará Cronorruptura y se les indicará a los jugadores que deberán 'jugar a través de un bug'.

10.3.3 Si los oficiales de la Liga determinan que el uso de Cronorruptura es apropiado, los oficiales de la Liga determinarán si alguno o ambos equipos se vieron significativamente en desventaja por el bug menor, y a cualquier equipo significativamente en desventaja se le ofrecerá la oportunidad de una Cronorruptura en el juego, aunque a dicho equipo no se le dirá que estado de "Bola-Muerta" será utilizado. Si ambos equipos están significativamente en desventaja, cualquier equipo que solicite una Cronorruptura activará el uso de la Cronorruptura.

10.3.4 Si cualquier equipo significativamente en desventaja solicita una Cronorruptura, los oficiales de la Liga utilizarán Cronorruptura para restaurar el juego al estado apropiado de "Bola-Muerta". Si no existe un estado apropiado de "Bola-Muerta", los jugadores pueden regresar a un lugar recuperado antes de que el bug ocurra a discreción de los oficiales de la Liga.

10.4 Bug crítico

10.4.1 En el caso de un bug crítico (donde dicho bug crítico no es un 'jugar a través de un bug'), los oficiales de la Liga deben determinar (i) si Cronorruptura puede restaurar el juego; y (ii) si revertir el juego a un estado anterior arreglará el bug o evitará la condición desencadenante del bug.

10.4.2 Si Cronorruptura no puede restaurar el juego, o revertir el juego a un estado anterior no solucionará o evitará el bug, entonces el bug constituirá una Situación Terminal.

10.4.3 En el caso de un bug crítico, los oficiales de la Liga determinarán si alguno o ambos equipos se vieron significativamente en desventaja por el bug crítico, y a cualquier equipo significativamente en desventaja se le ofrecerá la oportunidad de una Cronorruptura en el juego, aunque a dicho equipo no se le dirá que estado de "Bola-Muerta" será utilizado. Si algún equipo significativamente en desventaja solicita una Cronorruptura, los oficiales de la Liga intentarán encontrar un estado apropiado de "Bola-Muerta" antes de que ocurra el error. Si no existe un estado apropiado de "Bola-Muerta", los jugadores pueden regresar a un lugar recuperado antes de que el bug ocurra a discreción de los oficiales de la Liga.

10.5 Situación terminal

En el caso de una situación terminal, los oficiales de Liga seguirán el procedimiento de reinicio (a continuación).

10.6 Reinicio antes de una PR

Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales un juego puede rehacerse si una PR no ha sido establecida:

10.6.1 Si un jugador se da cuenta de que sus runas o la configuración de GUI no se han aplicado correctamente debido a un bug entre el lobby del juego y el partido, el jugador puede pausar el juego para ajustar estas configuraciones. Si la configuración no se puede ajustar correctamente, entonces el juego puede ser reiniciado.

10.6.2 Si los oficiales de la Liga determinan que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe normalmente normal (incluyendo la habilidad de un equipo para estar en la posición adecuada para ciertos eventos de la partida, como la generación de súbditos).

10.6.3 Cualquier circunstancia que permita reiniciar después de una PR.

10.7 Reinicio después de una PR

Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales un juego puede rehacerse después que una PR ha sido establecida:

10.7.1 Si un juego experimenta una situación terminal en cualquier momento durante el encuentro.

10.7.2 Si un oficial de la Liga determina que hay condiciones ambientales que son injustas (es decir, ruido excesivo, clima hostil, riesgos de seguridad inaceptables).

10.8 Procedimiento de reinicio

10.8.1 Situación terminal. Los oficiales de la Liga determinarán si alguno o ambos equipos se vieron significativamente en desventaja por el bug, y cualquier equipo significativamente en desventaja se le ofrecerá la oportunidad de reiniciar el juego. Si cualquier equipo significativamente en desventaja acepta un reinicio, el juego se reiniciará inmediatamente según esta sección. Una desventaja significativa es un requisito previo para ofrecer un reinicio.

10.8.2 Ambiente controlado. Ciertas condiciones pueden ser preservadas en el caso de que un juego reiniciado no haya alcanzado una PR, incluyendo, sin limitación, selecciones, bloqueos o hechizos de invocador. Sí, no obstante, un partido ha llegado a establecer una PR, entonces los oficiales de la Liga no conservarán ninguna configuración.

10.9 Campeones y aspectos deshabilitados

Si el reinicio se produjo debido a un bug del campeón, entonces la configuración ya no se conservará (incluidas las selecciones y bloqueos) independientemente del estado PR del juego y el campeón puede ser inelegible para al menos el resto de las partidas del día a menos que el bug se pueda vincular de manera concluyente con un elemento específico del juego que pueda ser completamente removido (es decir, un aspecto que se puede desactivar).

10.10 Mal funcionamiento de hardware

En el caso de mal funcionamiento del hardware, los oficiales de la Liga determinarán si el mal funcionamiento del hardware constituye un bug menor (es decir, un monitor pierde potencia y un jugador va directamente a una torreta enemiga), un bug crítico (es decir, un teclado deja de funcionar y causa la muerte de un jugador) o es una situación terminal (es decir, el servidor del juego se cae) y seguirá el estándar apropiado anterior.

10.11 Procedimiento de reporte

Cualquier bug que desencadene el análisis bajo esta regla debe ser documentado por la región local en un "informe de incidente de error", incluida una narrativa sobre la información que el equipo tuvo a mano (es decir, uso de ShadowPlay, comportamiento observado, etc.) y el proceso de toma de decisiones.

10.12 Discreción de la Liga

Los oficiales de la Liga pueden utilizar Cronorruptura en cualquier momento o reiniciar cualquier juego si los oficiales de la Liga, a su exclusivo y absoluto criterio, creen que tal acción es necesaria para preservar los mejores intereses de la Liga. Este poder no está limitado por la falta de un lenguaje específico en este documento.

11. Conducta del jugador

11.1 Conducta en la competición

11.1.1 Juego desleal. Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales de la Liga.

11.1.1.1 Colusión. La colusión se define como cooperación o conspirar para hacer trampa o engañar a otros. La cooperación o conspiración puede ocurrir entre jugadores, equipos y/u organizaciones, y se hace en beneficio exclusivo de las partes involucradas en la cooperación o conspiración. La lista de conspiración no es exclusiva. La colusión incluye, pero no se limita a, actos tales como;

11.1.1.1.1 Juego suave, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores de no dañarse, impedir o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.

11.1.1.1.2 Acordar de antemano en dividir el dinero del premio o cualquier otra forma de compensación.

11.1.1.1.3 Enviar o recibir señales, electrónicas o de otra forma, de un aliado hacia/desde un jugador.

11.1.1.1.4 Perder deliberadamente una partida a cambio de una compensación, o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacer esto.

11.1.1.1.5 Conspirar para predeterminar las ubicaciones de los jugadores independientes y/o conspirar para arreglar los salarios de los contratos para miembros de equipos y/o potenciales miembros de equipos.

11.1.1.2 Integridad competitiva. Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida de la Liga y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio. A efectos de clarificación, la composición de equipo y la fase de Selección/Bloqueo no serán consideradas al momento de determinar si esta regla fue violada.

11.1.1.3 Hackeo. El hackeo se define como cualquier modificación al cliente de juego de LoL por parte de cualquier jugador, equipo o persona actuando en nombre de un jugador o equipo.

11.1.1.4 Aprovechamiento. El aprovechamiento se define como usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: errores en la compra de objetos, errores en la interacción con los súbditos neutrales, errores en el desempeño de las habilidades de los campeones o cualquier otra función del juego que, siempre que los oficiales de la Liga consideren, no funciona como debía.

11.1.1.5 Monitores de los espectadores. Mirar los monitores de los espectadores o intentar hacerlo.

11.1.1.6 Suplantación. Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o solicitarle a alguien más que juegue en la cuenta de otro jugador.

11.1.1.7 Dispositivo de trampa. El uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.

11.1.1.8 Desconexión intencional. Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente.

11.1.1.9 Consideración de la Liga. Cualquier otro acto, omisión o comportamiento que, a consideración de los oficiales de la Liga, viole estas Reglas o los estándares de integridad establecidos por la Liga para una experiencia de juego competitiva.

11.1.2 Obscenidad y discurso discriminatorio. Un miembro de equipo no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensivo o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en o cerca del área de combate en ningún momento. Un miembro de equipo no podrá usar ningún lugar, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición por la Liga o sus contratistas para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquier comunicación prohibida. Un miembro de equipo no podrá usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.

11.1.3 Comportamiento antisocial / Insultos. Un miembro de equipo no puede incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro del equipo contrario, fan u oficial, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo, que sea insultante, burlón, perturbador o antagónico.

11.1.4 Comportamiento abusivo. No se tolerará el maltrato a los oficiales de la Liga, a los miembros del equipo contrario o a los miembros de la audiencia. La ocurrencia repetida de violaciones a la etiqueta incluyendo, pero sin limitarse a, tocar el computador de otro jugador, su cuerpo o propiedad conllevará sanciones. Los miembros de equipo y sus invitados (en caso de haberlos) deben tratar con respeto a todos los individuos que asisten a los combates.

11.1.5 Interferencia al estudio. Ningún miembro de equipo puede tocar o intervenir de cualquier forma las luces, cámaras o cualquier otro equipo del estudio. Los miembros de equipo no podrán pararse sobre las sillas, mesas u otros equipos del estudio. Los miembros de equipo deben seguir todas las instrucciones del personal del estudio de la Liga.

11.1.6 Comunicaciones no autorizadas. Todos los teléfonos celulares, tabletas y cualquier otro dispositivo electrónico que permita que la voz o "suene" deben estar apagados por completo durante el juego. Los jugadores no pueden enviar mensajes de texto o correos electrónicos mientras estén en el área de combate. Durante el combate, todas las comunicaciones de un titular deben estar limitadas a los cinco jugadores del equipo del titular.

11.1.7 Vestimenta. Los miembros de equipo pueden usar ropas con varios logotipos, parches o lenguaje publicitario. La Liga se reserva el derecho en todo momento de imponer un bloqueo a las ropas cuestionables u ofensivas:

11.1.7.1 Que contengan cualquier declaración falsa, no confirmada o injustificada para cualquier producto o servicio, u homenajes que la Liga considere inmorales.

11.1.7.2 Que promocionen cualquier droga que no sea de venta libre, producto de tabaco, arma de fuego, arma corta o munición.

11.1.7.3 Que contengan cualquier material que constituya o esté relacionado con cualquier actividad ilegal en cualquier región de la Liga, incluyendo pero sin limitarse a, una lotería o una empresa, servicio o producto que incite, ayude o promueva las apuestas.

11.1.7.4 Que contengan cualquier material que sea difamatorio, obsceno, profano, vulgar, repulsivo u ofensivo, o que describa o presente funciones internas del cuerpo o síntomas resultado de enfermedades internas, o que haga referencia a asuntos que son considerados como inaceptables desde el punto de vista social.

11.1.7.5 Que promocionen cualquier sitio web pornográfico o productos de este tipo.

11.1.7.6 Que contengan una marca comercial, material con copyright o cualquier otro elemento de propiedad intelectual que se esté usando sin consentimiento del propietario, o que pueda resultar para la Liga o sus afiliados en una reclamación por infracción, uso indebido o cualquier otra forma de competencia desleal.

11.1.7.7 Cualquier cosa que represente una difamación o injuria sobre cualquier equipo o jugador rival, o cualquier otra persona, entidad o producto.

11.1.7.8 La Liga se reserva el derecho de negar el ingreso o la participación continuada en el combate a cualquier miembro de equipo que no cumpla con las reglas de vestimenta mencionadas anteriormente.

11.1.8 Identidad. Un jugador no podrá cubrir su rostro o intentar ocultar su identidad a los oficiales de la Liga. Los oficiales de la Liga deben poder distinguir en todo momento la identidad de cada jugador y pueden solicitarles a los jugadores quitarse cualquier material que impida su identificación o que sea una distracción para los otros jugadores o los oficiales de la Liga. Por esta razón, cualquier sombrero con ala debe usarse hacia atrás para que dicha ala no interfiera con la línea de visión de cualquier cámara.

11.2 Comportamiento no profesional

11.2.1 Responsabilidad bajo código. A menos que se exprese lo contrario, las ofensas o infracciones a estas Reglas serán objeto de castigo, sean o no cometidas de forma intencional. Los intentos de cometer dichas ofensas o infracciones serán también objeto de castigo.

11.2.2 Acoso. El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

11.2.3 Acoso sexual. El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como las aproximaciones sexuales desagradables. La evaluación se basa según una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay una política de cero tolerancia para cualquier amenaza/extorsión sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.

11.2.4 Discriminación y denigración. Los miembros de los equipos no podrán ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.

11.2.5 Declaraciones sobre la Liga, Riot y LoL. Los miembros de los equipos no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la Liga, Riot Games o sus afiliados, o LoL, tal como lo determine la Liga a su sola y única discreción.

11.2.6 Castigo del tribunal. Si un miembro de equipo es encontrado culpable y castigado por el Tribunal Riot, los oficiales de la Liga pueden asignar una penalización adicional en la competencia bajo su criterio.

11.2.7 Publicación de declaraciones sin aprobación. Los miembros de los equipos no pueden hacer anuncios si un oficial de la Liga les ha solicitado no hacerlo.

11.2.8 Investigación de la conducta del jugador. Si la Liga o Riot determina que un equipo o un miembro de equipo ha violado el Código de Invocador, los Términos de uso de LoL u otras reglas de LoL, los oficiales de la Liga pueden asignar sanciones a su criterio. Si un oficial de la Liga contacta un miembro de equipo para discutir la investigación, el miembro de equipo está obligado a decir la verdad. Si un miembro de equipo le miente a un oficial de la Liga, creando así una obstrucción a la investigación, entonces el equipo, el miembro del equipo o ambos estarán sujetos a un castigo.

11.2.9 Actividad criminal. Un miembro de equipo no puede estar involucrado en ninguna actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común y que lleve o pueda considerarse probable que lleve a la condena en una corte de jurisdicción competente.

11.2.10 Atentado contra la moral. Un miembro de equipo no puede verse involucrado en ninguna actividad que la Liga considere inmoral, vergonzosa o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.

11.2.11 Confidencialidad. Un miembro de equipo no puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la Liga o cualquier afiliado de Riot Games por ningún método de comunicación, incluyendo todos los canales de redes sociales.

11.2.12 Soborno. Ningún miembro de equipo puede ofrecerle ningún regalo a un jugador, entrenador, director, oficial de la Liga, empleado de Riot Games o a otra persona conectada con o empleada por otro equipo de la Liga por servicios prometidos, prestados o a ser prestados al vencer o intentar vencer a un equipo en competencia.

11.2.13 Apropiación y manipulación indebida de jugadores. Ningún miembro de equipo o afiliado a un equipo puede solicitar, tentar, o hacer una oferta de empleo a ningún miembro de equipo Jugador o Entrenador que se encuentre contratado por cualquier equipo de la Liga, ni alentar a cualquier miembro de equipo a que incumpla o termine su contrato con dicho equipo. Un Entrenador o Jugador no puede solicitar a un equipo violar esta regla. Un Entrenador o Jugador puede expresar públicamente su interés en dejar su equipo y alentar a cualquier y todas las partes interesadas a contactar a su administración. Pero, para ser claros, el Entrenador o Jugador no puede incentivar directamente a un equipo en particular para que contacte a su administración o intentar violar sus obligaciones contractuales. Las violaciones a esta regla estarán sujetas a sanciones, a la discreción de los oficiales de la Liga.

Para consultar el estado de un Entrenador o Jugador de otro equipo, los Gerentes Generales deben ponerse en contacto con la administración del equipo en el que el jugador está actualmente contratado. El equipo solicitante debe entregar visibilidad a los oficiales de la Liga antes de poder discutir un contrato con un jugador. Un equipo puede decidir firmar un **"Formulario de Declaración de Disponibilidad de Jugador o Entrenador"** el cuál otorga la posibilidad de que un Jugador o Entrenador pueda hablar libremente con cualquier equipo interesado por un tiempo limitado y no se considerará como un intento de traspasar las normas oficiales de protección contra la Apropiación y manipulación indebida de jugadores.

Podrán encontrar una lista detallada de la extensión de los contratos y contactos de la administración de cada equipo protegido de la Liga(s) en el siguiente [enlace](#).

11.2.14 Regalos. Ningún miembro de equipo puede aceptar ningún regalo, recompensa o compensación por servicios prometidos, prestados o a ser prestados en relación con el desarrollo competitivo del juego, incluyendo servicios relacionados con la derrota o intento de derrota a equipos en competencia o servicios designados para estropear o arreglar un combate o partida. La única excepción a esta regla deberá presentarse en caso de una compensación basada en el rendimiento pagada a un miembro de equipo por parte del patrocinador oficial o el dueño del equipo.

11.2.15 No cumplimiento. Ningún miembro de equipo puede rehusar o fallar en la aplicación de las instrucciones o decisiones de los oficiales de la Liga.

11.2.16 Arreglo de combates. Ningún miembro de equipo puede ofrecer, acordar, conspirar o intentar influenciar el resultado de un combate o partida por ningún medio que esté prohibido por la ley y estas reglas.

11.2.17 Documentos y solicitudes varias. En varios momentos, los oficiales de la Liga pueden solicitar a través de la Liga documentos u otros objetos razonables. Si los documentos no están completos bajos los estándares establecidos por la Liga, el equipo puede estar sujeto a sanciones. Se pueden imponer sanciones si los objetos solicitados no se reciben o no están completos en el momento requerido.

11.3 Asociación con apuestas

Ningún miembro de equipo u oficial de la Liga puede tomar parte, directa o indirectamente, en apuestas o juegos sobre ningún resultado de cualquier partida, combate o torneo de la Liga.

11.4 Sometido a penalización

Cualquier persona que se encuentre relacionada o en un intento de relación con cualquier acto que la Liga crea, a su sola y absoluta discreción, constituye juego desleal, será objeto de sanciones. La naturaleza y extensión de las sanciones impuestas debido a tales actos estarán bajo la sola y absoluta discreción de la Liga.

11.5 Sanciones

Luego de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la Liga puede, sin limitación de su autoridad en virtud de la Sección 10.4, emitir las siguientes sanciones:

11.5.1 Aviso(s) verbal(es)

11.5.2 Pérdida de la selección de lado para partidas actuales o futuras

11.5.3 Pérdida del bloque para partidas actuales o futuras

11.5.4 Multa(s) o renuncia(s) a premios

11.5.5 Abandono de partidas

11.5.6 Abandono de combates

11.5.7 Suspensiones

11.5.8 Descalificaciones

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en la Liga. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas en una manera sucesiva. La Liga, a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación de la Liga.

11.6 Derecho de publicar

Riot tendrá el derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro de equipo fue sancionado. Cualquier miembro de equipo o equipo que pueda ser referenciado en tal declaración renuncia a cualquier derecho de acción legal en contra de la Copa Latinoamérica Sur de

LoL, la Liga, Riot Games, Inc. o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas. Las infracciones mayores serán publicadas en una base de datos global que se encuentra en el siguiente [enlace](#).

12. Espíritu de las Reglas

12.1 Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de estas Reglas, elegibilidad de jugadores, programación y puesta en escena de la Liga, sanciones por mala conducta son responsabilidad única y exclusiva de Riot, cuyas decisiones son finales. Las decisiones de la Liga con relación a estas reglas oficiales no pueden ser apeladas y no darán pie a ninguna reclamación por daños monetarios ni ningún otro tipo de compensación legal o equitativa.

12.2 Cambios en las reglas

Estas reglas oficiales pueden ser corregidas, modificadas o complementadas por Riot, cada cierto tiempo, con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la Liga.

12.3 En interés de la Liga

Los representantes de la Liga podrán tomar en todo momento las medidas oportunas para preservar los intereses de la Liga. Esta capacidad no depende de la falta de elementos específicos en este documento ni de la existencia de versiones de este documento en idiomas concretos. Los representantes de la Liga podrán tomar todas las medidas punitivas a su disposición contra cualquier entidad cuya conducta atente contra los intereses de la Liga.

12.4 Reglas Globales

Existen reglas globales que afectan a todas las ligas profesionales de League of Legends y estas también son parte íntegra de la presente reglamentación. Todos los participantes de Copa Latinoamérica Sur deben estar al tanto de estas mismas, las cuales las encontrarán en el siguiente [enlace](#).

12.5 Formularios de la Liga

Existen diversos formularios que son necesarios para mantener la operatividad de Equipos, Jugadores, Entrenadores y la Liga, los cuales se consideran como parte íntegra de la presente reglamentación y se adjuntan al final de la misma. La lista de formularios es la siguiente;

11.5.1 Formulario de Declaración de Disponibilidad de Jugador o Entrenador

11.5.2 Formulario de Liberación de Jugador o Entrenador

11.5.3 Formulario de Solicitud de Aprobación de Fichaje de Jugador Independiente

11.5.4 Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio de Jugador

11.5.5 Formulario de Solicitud de Promoción o Relegación de Jugador

* * *

FORMULARIO DE DECLARACIÓN DE DISPONIBILIDAD DE UN JUGADOR O ENTRENADOR

Este Formulario de Declaración de Disponibilidad de un Jugador o Entrenador (esta "**Declaración**") sirve como declaración de la Entidad Equipo identificada a continuación de que se considera que el Integrante del Equipo o Entrenador del Equipo profesional identificado más adelante (la "**Parte Disponible**"), califica y está disponible para recibir todas las preguntas y solicitudes por cualquier otro tercero (la "**Parte Interesada**") respecto de los servicios potenciales de tal Parte Disponible como Jugador o Entrenador de LoL, según sea el caso (tales servicios, los "**Servicios**"). Los términos que comienzan en mayúscula no definidos de otro modo en este instrumento, tendrán los significados asignados a ellos en el Contrato de Participación de Equipos de la Copa Latinoamérica Sur de *League of Legends*, vigente entre la Entidad Equipo y Riot Games Services SpA ("**Riot**").

Nombre del Equipo		
Nombre de la Parte Disponible		
Plazo de Disponibilidad (No puede extenderse más allá del plazo del Contrato con Jugador o Contrato con Entrenador)	Desde (DD/MM/AAAA): _____ Hasta (DD/MM/AAAA): _____	
Equipos o Parte Interesada con los que la Parte Disponible es libre de recibir preguntas y solicitudes	<input type="checkbox"/> Cualquier Equipo o Parte Interesada	<input type="checkbox"/> Sólo él/los Equipos o la/las Partes Interesadas listadas a continuación 1. _____ 2. _____ 3. _____

El representante de la Entidad Equipo que suscribe reconoce y acuerda en este acto lo siguiente:

1. La Entidad Equipo tiene un Contrato con Jugador exigible con un Integrante del Equipo, o un contrato exigible con un Entrenador de un Equipo que se define anteriormente (como pueda ser el caso).
2. Únicamente para el Plazo de Disponibilidad establecido anteriormente, (i) tal Parte Disponible estará disponible para preguntas y solicitud de cualquier otro tercero respecto a tales Servicios de la Parte Disponible, (ii) tales Partes Interesadas, quienes deseen solicitar a tal Parte Disponible no necesitan contactar u obtener la aprobación anticipada de la Entidad de Equipo, y (iii) tal Parte Disponible, quien desee solicitar a una Parte Interesada no necesita contactar u obtener la aprobación anticipada de la Entidad Equipo.
3. La Entidad Equipo renuncia y libera cualquier y todo reclamo potencial o causas de acción (si las hubiese) en contra de la Parte Disponible, Riot o cualquier Parte Interesada, o sus respectivas partes relacionadas, respecto a la realización de cualquier consulta, o de otro modo, solicitud, directa o indirectamente, tal Parte Disponible, según se describe anteriormente y a la Entidad Equipo se le prohibirá presentar cualquiera de tales reclamos o alegar perjuicios respecto a lo anterior.
4. Nada en esta Declaración será interpretado como creando, demostrando o implicando: (i) cualquier derecho en favor de la Entidad Equipo respecto a una Parte Disponible o en contra de cualquier Partes Interesadas o Riot, o (ii) cualquier derechos en favor de una Parte Disponible para terminar o desconocer, o cualquier derecho en favor de una Parte Interesada para reemplazar, cualquier término de cualquier Contrato con Jugador existente u otro contrato entre una Parte Disponible y una Entidad Equipo.

En comprobante de lo anterior, doy mi conformidad a la Declaración anterior.

[Nombre de la Entidad Equipo]

Firma: _____

Nombre del Representante: _____

Cargo del Representante: _____

Fecha: _____

Reconocimiento de la Liga

La Declaración anterior es reconocida y aceptada. En representación de Riot y otras filiales de la sociedad matriz de Riot, Riot Games Services SpA, la Liga reconoce que cualquier consulta o solicitud involucrando una Parte Disponible, según se describe anteriormente no implica la Regla 11.2.13 o las Políticas Interregionales de Apropiación y Manipulación Indebida de Jugadores. Sin perjuicio de lo anterior, Riot mantendrá discreción para administrar todas las materias relacionadas con la operación de la Copa Latinoamérica Sur de *League of Legends* y la administración de las Reglas de la Copa Latinoamérica Sur.

[Riot Games Services SpA]

Nombre: _____

Cargo: _____

Fecha: _____

FORMULARIO DE LIBERACIÓN DE JUGADOR O ENTRENADOR

El presente Formulario de Liberación de Jugador o Entrenador (el "**Formulario de Liberación**") sirve como declaración de la Entidad Equipo que se identifica a continuación (el "**Equipo**") de que el Integrante de Equipo o Entrenador de Equipo profesional que se señala a continuación (la "**Parte Liberada**"), ha sido liberado de tal Equipo. Asimismo, el Equipo declara que cualquier acuerdo entre el Equipo y la Parte Liberada ha sido terminado válidamente o ha llegado a su vencimiento de conformidad con sus propios términos. Los términos en mayúscula que no se definan de otra forma en el presente documento tendrán los significados que se les adscriben en el Contrato de Participación de Equipos de la Copa Latinoamérica Sur de *League of Legends* (el "**Contrato del Equipo**") vigente entre el Equipo y *Riot Games Services SpA*.

Nombre del Equipo	
Nombre de la Parte Liberada	

El Gerente de Equipo que suscribe reconoce y acuerda, en nombre del Equipo, las siguientes declaraciones:

1. El Equipo ha contado con un contrato exigible con la Parte Liberada (para un Integrante del Equipo, un Contrato con Jugador) al que, a contar de o desde antes de la fecha de entrada en vigencia del presente Formulario de Liberación, se ha puesto término válidamente o el cual ha vencido de conformidad con sus propios términos, tal y como se describe a continuación:

(Ejemplo: baja indemnizada, terminación de muto acuerdo, terminación por causa, terminación por necesidad; proporcione detalles).

2. El Equipo reconoce que la Parte Liberada no está sujeta a tipo alguno de cláusula que impida la competencia u otra restricción que restrinja o de otra forma impida que la Parte Liberada se una a otro equipo, organización o sociedad de deporte electrónico [*Esports*] (esto es, conforme a la Sección 2.5 (a) del Contrato de Equipo respecto de los Integrantes del Equipo).
3. El Equipo renuncia a todo y cualquier reclamo que pueda tener contra cualquier parte que se fíe del presente reconocimiento respecto de la Parte Liberada.
4. El Equipo reconoce y acuerda que nada de lo señalado en el presente Formulario de Liberación se considerará como una liberación para el Equipo de las obligaciones de, o responsabilidad respecto de, la Parte Liberada, y que la Parte Liberada no se verá perjudicada respecto de tipo alguno de recurso al cual tenga derecho en contra del Equipo, por ley o en equidad.

En testimonio de lo cual, por el presente Formulario de Liberación acuerdo, en nombre del Equipo, las declaraciones señaladas anteriormente en este Formulario de Liberación.

Por: _____

Nombre del Gerente de Equipo: _____

Título del Gerente de Equipo: _____

Fecha de Entrada en Vigencia: _____

Por este acto, Yo, el Integrante de Equipo o Entrenador de Equipo que suscribe este instrumento, individualizado a continuación, declaro estar conforme con las declaraciones del Equipo señaladas en los párrafos 1 y 2 anteriores.

Por: _____

Nombre: _____

Fecha de Suscripción: _____

FORMULARIO DE SOLICITUD DE APROBACIÓN DE FICHAJE DE JUGADOR INDEPENDIENTE							
Número de referencia de la Liga		Solicitado por (Apellido, Nombre)		Fecha de Solicitud (DD/MM/AAAA)			
DESCRIPCIÓN DEL FICHAJE							
Nombre del Jugador y Posición		Estado Actual Jugador Independiente		Estado Futuro Titular/Reserva		Fecha de Entrada en Vigencia Solicitada (DD/MM/AAAA)	
Jugador 1:		Agente Libre		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
Jugador 2:		Agente Libre		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
Jugador 3:		Agente Libre		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
Jugador 4:		Agente Libre		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
Jugador 5:		Agente Libre		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
GERENTE GENERAL							
Nombre del Gerente General		Nombre del Equipo		Número de Móvil		Correo Electrónico	
GG:							
APROBACIONES							
Nombre del Jugador y Posición		¿Tiene el Equipo Anterior del Jugador derechos de aprobación sobre el fichaje de este Jugador Independiente?			¿Ha aprobado el Equipo Anterior del Jugador el Fichaje?		
Jugador 1:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 2:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 3:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 4:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 5:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
RESOLUCIÓN DE SOLICITUD (A SER COMPLETADA POR LA LIGA)							
Decisión de la Solicitud <input type="checkbox"/> Aprobada <input type="checkbox"/> Denegada		Fecha de la Decisión (DD/MM/AAAA)			Fecha de Entrada en Vigencia (DD/MM/AAAA)		
Decisión tomada por (Nombre)		Motivo de la Decisión (si fue denegada)					
OTROS TÉRMINOS Y CONDICIONES							
<p>Riot Games Services SpA ("Riot") ha establecido reglas para el juego competitivo de <i>League of Legends</i> ("LoL") en la Copa Latinoamérica Sur de <i>League of Legends</i> (la "Liga"). Estandarizar las reglas beneficia a todas las partes involucradas en actividades comerciales relacionadas con LoL, incluyendo a los Equipos, Jugadores, Gerente General, referidos anteriormente. El Gerente General que suscribe reconoce y acuerda que los beneficios derivados de la estandarización de las reglas sólo surgen si todas las organizaciones involucradas en actividades comerciales relacionadas con el juego competitivo de LoL acuerdan regirse por ellas. Cada Gerente General reconoce y acuerda, además, que Riot y sus filiales no establecerán los términos del Contrato con Jugador y que no restringirán la competencia de los Jugadores. Este Formulario de Solicitud de Aprobación de Fichaje de Jugador Independiente está diseñado únicamente para asegurar la integridad del sistema establecido por Riot para el juego competitivo de LoL y el equilibrio competitivo entre los equipos.</p>							
FIRMAS DE AUTORIZACIÓN							
<p>Mediante su firma más abajo en este instrumento, el Gerente General confirma que el Agente Libre propuesto que suscribe la operación especificada en este Formulario de Solicitud de Aprobación de Fichaje de Jugador Independiente cumple con los términos y condiciones de las Reglas de League of Legends, cualquier contrato entre los equipos y los jugadores individualizados anteriormente y las leyes aplicables.</p>							
Gerente General Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____ Nombre del Equipo (en molde): _____			Jugador 1 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____				
Jugador 2 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____			Jugador 3 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____				
Jugador 4 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____			Jugador 5 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____				

FORMULARIO DE SOLICITUD DE APROBACIÓN DE INTERCAMBIO DE JUGADOR

Número de referencia de la Liga		Solicitado por (Apellido, Nombre)		Fecha de Solicitud (DD/MM/AAAA)	
DESCRIPCIÓN DEL INTERCAMBIO					
Nombre del Jugador y Posición	Equipo Actual (Pre-Traspaso)	Estado Actual Titular/Reserva	Equipo Futuro (Post-Traspaso)	Estado Futuro Titular/Reserva	Fecha de Entrada en Vigencia Solicitada (DD/MM/AAAA)
Jugador 1:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R	
Jugador 2:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R	
Jugador 3:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R	
Jugador 4:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R	
Jugador 5:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R	
GERENTE GENERAL					
Nombre del Gerente General		Nombre del Equipo		Número de Móvil	Correo Electrónico
GG 1:					
GG 2:					
APROBACIONES					
Nombre del Jugador y Posición	¿Tiene el Jugador derechos de aprobación sobre el Traspaso?		¿Ha aprobado el Jugador el Traspaso?		
Jugador 1:	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 2:	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 3:	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 4:	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 5:	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
RESOLUCIÓN DE SOLICITUD (A SER COMPLETADA POR LA LIGA)					
Decisión de la Solicitud <input type="checkbox"/> Aprobada <input type="checkbox"/> Denegada		Fecha de la Decisión (DD/MM/AAAA)		Fecha de Entrada en Vigencia (DD/MM/AAAA)	
Decisión tomada por (Nombre)		Motivo de la Decisión (si fue denegada)			
OTROS TÉRMINOS Y CONDICIONES					
<p>Riot Games Services SpA ("Riot") ha establecido reglas para el juego competitivo de <i>League of Legends</i> ("LoL") en la Copa Latinoamérica Sur de <i>League of Legends</i> (la "Liga"). Estandarizar las reglas beneficia a todas las partes involucradas en actividades comerciales relacionadas con LoL, incluyendo a los equipos, Jugadores, Gerente General, referidos anteriormente. El Gerente General que suscribe reconoce y acuerda que los beneficios derivados de la estandarización de las reglas sólo surgen si todas las organizaciones involucradas en actividades comerciales relacionadas con el juego competitivo de LoL acuerdan regirse por ellas. Cada Gerente General reconoce y acuerda, además, que Riot y sus filiales no establecerán los términos del Contrato con Jugador y que no restringirán la competencia de los Jugadores. Este Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio de Jugador está diseñado únicamente para asegurar la integridad del Sistema establecido por Riot para el juego competitivo de LoL y el equilibrio competitivo entre los equipos.</p>					
FIRMAS DE AUTORIZACIÓN					
<p>Mediante su firma más abajo en este instrumento, el Gerente General confirma que los Traspasos propuestos que suscribe la operación especificada en este Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio de Jugador cumple con los términos y condiciones de las Reglas de <i>League of Legends</i>, cualquier contrato entre los equipos y los jugadores individualizados anteriormente y las leyes aplicables.</p>					
Gerente General 1 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____ Nombre del Equipo (en molde): _____			Gerente General 2 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____ Nombre del Equipo (en molde): _____		
Jugador 1 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____			Jugador 2 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____		
Jugador 3 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____			Jugador 4 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____		
Jugador 5 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____					

FORMULARIO DE SOLICITUD DE APROBACIÓN DE PROMOCIÓN O RELEGACIÓN DE JUGADOR							
Número de referencia de la Liga		Solicitado por (Apellido, Nombre)		Fecha de Solicitud (DD/MM/AAAA)			
DESCRIPCIÓN DE PROMOCIÓN O RELEGACIÓN							
Nombre del Jugador y Posición		Estado Actual Titular/Reserva		Estado Futuro Titular/Reserva		Fecha de Entrada en Vigencia Solicitada (DD/MM/AAAA)	
Jugador 1:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
Jugador 2:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
Jugador 3:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
Jugador 4:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
Jugador 5:		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R		<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> R			
GERENTE GENERAL							
Nombre del Gerente General		Nombre del Equipo		Número de Móvil		Correo Electrónico	
GG:							
APROBACIONES							
Nombre del Jugador y Posición		¿Tiene el Jugador derechos de aprobación sobre la Sustitución?			¿Ha aprobado el Jugador la Sustitución?		
Jugador 1:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 2:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 3:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 4:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
Jugador 5:		<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No			<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> N/A		
RESOLUCIÓN DE SOLICITUD (A SER COMPLETADA POR LA LIGA)							
Decisión de la Solicitud <input type="checkbox"/> Aprobada <input type="checkbox"/> Denegada		Fecha de la Decisión (DD/MM/AAAA)			Fecha de Entrada en Vigencia (DD/MM/AAAA)		
Decisión tomada por (Nombre)		Motivo de la Decisión (si fue denegada)					
OTROS TÉRMINOS Y CONDICIONES							
<p>Riot Games Services SpA ("Riot") ha establecido reglas para el juego competitivo de <i>League of Legends</i> ("LoL") en la Copa Latinoamérica Sur de <i>League of Legends</i> (la "Liga"). Estandarizar las reglas beneficia a todas las partes involucradas en actividades comerciales relacionadas con LoL, incluyendo a los equipos, Jugadores, Gerente General, referidos anteriormente. El Gerente General que suscribe reconoce y acuerda que los beneficios derivados de la estandarización de las reglas sólo surgen si todas las organizaciones involucradas en actividades comerciales relacionadas con el juego competitivo de LoL acuerdan regirse por ellas. Cada Gerente General reconoce y acuerda, además, que Riot y sus filiales no establecerán los términos de Contrato con Jugador y que no restringirán la competencia de los Jugadores. Este Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción o Relegación de Jugador está diseñado únicamente para asegurar la integridad del Sistema establecido por Riot para el juego competitivo de LoL y el equilibrio competitivo entre los equipos.</p>							
FIRMAS DE AUTORIZACIÓN							
<p>Mediante su firma más abajo en este instrumento, el Gerente General confirma que las Promociones o Relegaciones propuestas que suscribe la operación especificada en este Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción o Relegación de Jugador cumple con los términos y condiciones de las Reglas de League of Legends, cualquier contrato entre los equipos y los jugadores individualizados anteriormente y las leyes aplicables.</p>							
Gerente General Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____ Nombre del Equipo (en molde): _____			Jugador 1 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____				
Jugador 2 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____			Jugador 3 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____				
Jugador 4 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____			Jugador 5 Firma Autorizada: _____ Nombre (en molde): _____				